

元月號 1991年 No 22 定價60元

雜誌

軟體世界 登陸港泰 猴島小英雄 彩色攻略(一)

> 科羅拉多尋金記 完全攻略

國外報導一

级横十年 創世紀

全國唯一PO休閒軟體專業雜誌

中華民國78年4月8日創刊

每月8日出刊



### 亞資科技股份有限公司

TEL: (07)384-8088 TEL: (02)394-5225 TEL: (035)218-909 TFL: (04)323-6777 TEL: (06)274-6090



# 全國速度最快的電腦

位元電腦的極品



3PUNR0388-33 • NUUNI EL8588780

- 1024KB RAMB構充型15MB ON BOATIO
- ALCONO 33 TASOKI HAIR AMWAY 相關致從 Way Associative Cooner映歌樂
- 横。HE Pain 经关以上 - 機助近無機
- 原用日裝1 2NB2BI · 当面配40MB硬砂1BI

- **医安全性原数**





亞州軍制世界全省經濟循線陸續 (台北部)

世 昌(02)351-6818 (02)361-0496 事 駅(02)306-5781 骨 他(02)392-7367 **註** 风(02)586-2935 先 登(02)563-5881

器(02)096-0695

思科比(02)769-6141 運 額(03)326-1865 是 图(03)338-5823 季 安(03)426-8000 (02)396-7803 台 高(035)225-191 夏 岁(02)311-0302 理 篇(035)716-763 元 号[02]305~6024 股 超(037)622-053 双 和(02)928-5739 優 職(637)728-720 康(02)957-9251 49 昼(038)972-035 图(02)955~2467 東 特(63)856-3772 字(02)984-2420 赛 提(82)247-4228

原 体(03)459-9775

即 集(03)339-1258 (台中是)

亞 歌(04)252-9526 亞 **康(94)954-8849** 中 (2404)220-8628 ☑ ■(04)237-3600 明 冠(64)261-7790 神 大(04)226-4213 伸 第(04)226-5635

**数** (646)671-262

置 任(94)308-3137 李 安(647)264-015 世 版(04)279-3286

行 家(948)889-751 M \$6(346)838-329 F # (347)284-284 在 图(047)(351-555 8 \$(49)230-959 中 區(546)62 -506 型 壁(046)02\*-730 順 夏(94)327-5222 图 庚(048)343-368

管 配(64)339-3739 (慈善品) 至 成(05)222-2737 台 大(05)274-1585

良 同(66)370-2350 良 身(95)((約-5690) 群 建(85)でお-96だ7 (台南區)

早 解(35)(54-43社) 學 费(06)226-8862 先 帥(56)238-3844 ② 宣(05)635-75計 # [](DE)(030-6434 堂 大(56)622-4816 (高進區)

害 光 (海東)(07)321-7147

(JEBJ)(07)741-3468 (左臂)(97)587-1763 (87)(87)227-9316 上 正(07)742-1235 样 把(07)261-1963 售 皇(37)385-1768

政 講(17)722-6064 (長年)(07)351-5762 度 (07)711-5968 ₩ **(**07)222~2270 不二家(0))363-8703

母 第(07)317-6170

忠 大(07)622-4815

20(07)661-3326 昇(07)551-1565 爾 〒(07)211-9313 Alla 大(07)622-4816 ■ 優(97)771-3954 (算更配) (OB) 788-1347 亞海季勞(08)722-8531 安善 責(02)797-4735

(革活配)

1 10(07)802-2638

艾 週(08)832-3401

图 部(08)775-2225

安(00)927-1263



少 本身的危險性。

### 通天蜘蛛人(The Amazing Spider-Man) 夜班玩具廠 (Night Shift) 新陸軍棋(Stratego) 007超級情報員第18集一撥雲見日 (007 James Bond The Stealth Affair) 8 人生劇場(Jones in the Fast Lane) 9 十字逆襲 (Netherworld) 10 楚漢之爭 麻雀學園 沙山石生 12 上海Ⅱ (Shanghal Ⅱ) 13 飛越杜鵑窩(Count Down) 14 U式海狼潛艇(Das Boot) 15 光速先鋒(Light Speed) 16 親愛的,我被電視吸走了! (Altered Destiny) AME在燒 人生劇場 夜班玩具廠 HAPPY 群英會審 处于层文一义中口 24 29 34 38 42 49

出 封 製 文打 版 (ftj 美特派员 公 M 377 印 支 印 司 虩 劚 字/長興中文電腦電影排版 拨 和/陳趨陽 和/吳海境 / 李初陽 / 合譽文化事業有限公司 / 佳美電腦照相打字行 /吕淑瑛 會王等 是雪容 |勝政憲、英秀娟、劉 遣王美玲、林淑敏、梅志華 郭美玲 立佛列爾 要聽珍 牛振鷹、 腱新彩色印刷公司 軟體世界雜誌 李孟花 局版攝業字第3082號 **扈義製本所** 海竹田刷所 聯伸彩色印刷製版公司 林殷熙、劇信良、陳金惠 高雄市郵政82之3信箱 吳振諒、劉伯岳、趙君善 责啓顧、葉明璋、魏宇宙 剧意電腦照相排版公司 陳宗甫、董純甫 黃文麟、孫樂塔

軟體世界臺北資訊展熱情報	<b></b>
國外報導	
縱橫十年創世紀一訪理查.	蓋瑞特 65
國內報導	
大風起兮雲飛揚一訪楚漢	之爭作者 70
RPG俱樂部	
啊噠裝備店一補遺篇(下)	72
RPG與我 到U論 GAME	78 79
PC###	
新版單色螢幕驅動程式	80
七嘴八舌一遊戲大家談	86
電玩短路	90
百戰天龍一祕技天地	
烏茲衝鋒槍一超級榴彈發射器	8 91
聖戰奇兵動作版防彈衣篇	
變形金剛資料修改 青色枷的詛咒一人物修改篇	92 94
「氙星異形 I 隻數修改法	97
YEAR - 棉林彈雨無敵法(限單色和C) 現底 現象	
	98
武士傳說逃避敵人梅杜莎指環前期小技巧	注
忍者龜無敵版	99
全省銷售排行榜	100







## 美式瑪莉兄弟正式登場; 機戰你的機械天職。





機型: IBM PC XT/AT

記憶體: 512K 顯 示: 只支援EGA/VGA

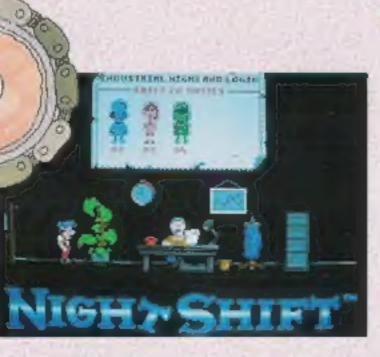
操作:鍵盤/搖桿 片 數:3片

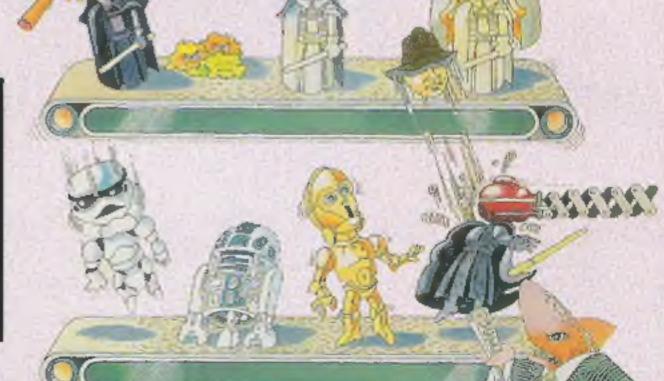
修 價: 230元 類 別: 動作

● 支援魔奇音效卡

上坐置了沙發椅, 恢 海 凉了冷氣的你, 是否 願意加入我們的行列, 測 驗一下你的機械天賦呢!







※好戲不寂寞,強力推薦,一定要玩! 遊戲絕無暴力性,有趣鬥智!



適合各階層玩家。

NO PRO OBO OBO OBO

### 聰賢愚鈍有何分別?







- 各式不同的棋盤及 拟子, 在變化萬千 中你可發現棋盤遊 戲的最高樂趣。
- 2.量面表現具特殊制 型 通真確實,差 **性证傳統紙上陸軍** 棋相形失色。
- 3.支援魔奇音效卡及 MT-32! 如進行曲 般越動人心之樂曲 ,過順!

具悔棋~找棋之功

能。其程式提供12

種出其不意的陣勢

下 使 不曾玩 高岭里

机的你也有领歌员

麦的一天。

難易度不同的考驗

、 定應高筆棋手拍

案叫絕,俯首稱臣

6 ACCOLADE 公司

直嵌腦力激盪・要 炸鞍壶腦汁,為

GAME 他推 1







\_過陸軍棋嗎? 玩響往那種

doru

叱咤沙場、鬥智廝殺的 感覺嗎?現在推薦給你兼具傳統與 現代風格的新陸軍棋。

敵我兩方仍各有40顆棋子,軍 階分為1~9等級,從最高等級, 統籌全局的總司令到不具等級但卻 可以隨時狙殺司令的間諜,每個階 級都有其絕大的用處。除了打破傳

統加

入輕功

蓋世,可以如蜻蜓點水般掠過棋盤 的九等偵察兵外,升級為八等軍階 的工兵大哥也有他不可忽视的力量

在繁複的棋盤上,你絕對猜不到 其中所蘊涵的隱形殺機。

想過過陸軍總司令的癮嗎?先

加入新陸軍棋的行列·來— 場實地操練吧!

稳 型: IBM PC XT/AT

記憶體: 640 K

示: 單色/CGA/EGA/VGA

作: 鍵盤/搖桿/滑鼠

数: 2片

惯: 130元 別:智育

### 在陸軍棋盤上可立見分曉

最高機密・ 情報員:007(詹姆士龐德) 任務;專找失蹤的隱形戰鬥機 嫌疑犯:1.馬尼佳將軍(巴拉圭獨裁者) 3.恐怖犯罪集團(?) 內容:1.你將被關派至美國 CIA 情報局

2.你擁有殺人執照

3.最後, 酶你速 離女人!

(閩華請立即機毀!)

詹姆士·龐德再



以便和我方情報員

# 07 JAMES BOND

這件事非問小可,於是美國 全面封鎖消息,將剛從科 威特渡假回來的英國超 級情報國産婦士・魔徳 調至 CIA 協助找回曝形 戦門機。

根據 CIA 駐巴拉 主情報員回報・あん **<del>住將軍與此案有密</u>**</del> 切關聯。因此你 的第一站即是飛 往巴拉圭與C IA 情報員碰 頭, 查出是 否有幕後指 使者操縱整 個事件。 你是 CIA





Interplay 公司繼未 來戰爭後,又推出此一超 級謀報冒險遊戲。承襲一 閬風格。 閉島的操作方法 不須雛入英文句子,讓 你立即投入諜報劇情中。

> 帶著我方情報員死 前留下的鑰匙,來到

銀行拿密秘文件。 誰說的?



- ●256色的 VGA 顯示模 式、人物、場景生動自 然,讓你一頭栽入爾處 我詐的諜報劇情而運然
- 配有高科技秘密武器, 手隸、綱筆、雪茄都可 能派上用場。
- 在緊張的辦案過程中, 加上輕鬆團數的對白。 令人莞爾。
- ●支援魔奇雷效卡,充份 展現諜報緊張糖疑無氛
- ●完全採動作選單操作方 式,可以滑鼠操作,簡 易流暢。



那

誘

又被抓了!情報員的 生涯本是夢… 🛡

支 援

- ,看有無線索。
- 好不容易逃出來 却碰到這汪洋大海。 好在我游泳技術特佳 - 否則…

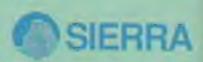


的家,真想一张子 待在這見。

遊戲、但卻不關純費太多 的腦力,不論大人小孩都

> 可四人同玩、 選擇自己喜愛的

\*SIERRA公司全新噹詢 的寥寥小品·潮涌你生 活上一切的不如意。要 你成為場內場外的大哥



來喲!胖點 員介紹"肥缺

In the Fast Lane

記憶體: 640K 類 示:只支接EGA/VGA 型: IBM PC AT 作: 鍵盤/搖桿/滑展 片 數: 2片(1-2 M) 售 價: 230元

支援魔奇音效卡 型:苕育









### 你玩過不吃不碰的麻將嗎?

— 高端線線 春 水 一种 1920年 1921年 192









# NIERSIELLAR ACTION AND ADVENIURE

看順修烈殺戮BS異形人侵

多自人港位語路通地們的家園

就在港

探測》在宇宙系統

- Ad A. 智 崖 人 (1) 以 。





話的 做做荒廢已久的「國民健康操」 後,以從容不迫的速度「盪」到公司,以從容不迫的速度「盪」到公司,可愛的 Mini 對致拋來嫵媚的一笑,說:「有好事找你!」哈! 十年風水輪流轉,今天終於剛到除 中年風水輪流轉,今天終於剛到原來是愛手山芋GAME在燒,要命! 已經接受人家千嬌百媚的笑容了, 騎虎攤下,不得已,只有下海一掰 了,捨命陪各位玩家啦!

這是活生生的真實遊戲,完全 反映真切、現實的生活。現在,該 我帶你走一遭!(本遊戲可四人同 玩,所以,你可以吆喝你那一串不 怕死的「死黨」一塊來,沒關係!)

首先,請訂定你的目標。學歷 、財富、職業、快樂是本遊戲的四 大前提。點數訂高訂低都無關緊要 ,只看你使出什麼手段去達到目的 就行了。

遊戲剛開始時,你沒有任何工作經驗及教育程度,只有區區200元的老本及一套差強人意的休閒服。要做任何事之前必須有「錢」,這錢呢,不會從天上掉下來,要賺!你要先到職業介紹所找份工作,先從錢較少,較不需要學歷及專業知識的工作找起。例如廚師(cook)、店員(clerk)或工友(jenitor)

前幾個禮拜需「嗜錢如命」努

力賺錢·才有前途可言。但在打拼中也別忘了「每週一吃」。建議商光蛋的你吃最便宜的炸響綠(Fries),雖然要忍受幾個禮拜的「香氣」攻擊,卻達到省錢的目的。

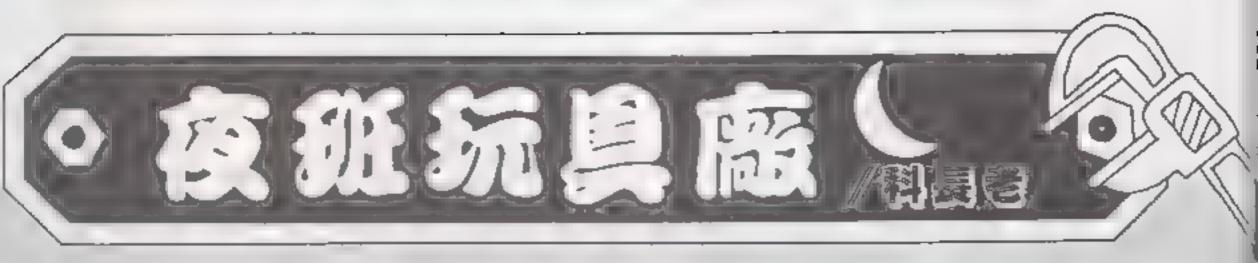
等錢累積到一定數目,就到大 学理充實自己,作為**晉升的跳**板。 只有學問好,才能獲得好工作,錢 才胰得多;錢多多,才能享受快業 的生活, 進動快樂的目標。所以你 不能坐以待斃,死守着一份不高不 低的工作。你要突破!不斷的進修 學習, 唆試各種不同的工作,由 工作中求取經驗。腦筋動得快的人 可以到銀行買公债、股票或黃金、 白銀,好好投資一下;小心謹慎。 伯被打劫的人也可以把錢放到銀行 生點「蝇頭小利」,也何當不是一 種好方法。鄧生的賬單或是在一個 禮拜內沒吃東西,都會耗去你賣貨 的時間,所以千萬別忽略自己的健 **康狀態。** 

人生之事不如意者十之八九,像我最近就來了次聲天動地的大失 戀……唉唉!算了,別談我了!在 夢遊戲中,你會遭遇比失戀更慘絕 本遊戲中,你會遭遇比失戀更慘絕 人妄的事。或許有一天,忽然來來 世界經濟大恐慌,物質幾然來來 世界經濟大恐慌,你存錢的那家報 行倒了,存款全完了,便慘的是工 作也丢了……「雞也飛了!蛋也碰 了!」倒楣的事樣雖而來,拖著滿 寶的腳步要回家時還可能被四處流 窟的盜匪搶個精光,沒有錢的你, 循直就像沒舌頭的八哥,叫天不應 , 叫地不靈啦!

這兒還有件小學不得不說:當 你結構為分、山窮水盛,銀行不贷 熱給你,把债台高築的你列為拒絕 住來戶時,數連你到本遊戲級不條 快的地方「當舖」來!在這裡可當 可贖可買,雖然選地方不太好玩, 但也無非是一個救命地,玩到走投 無路時,毒量一下你手選的物品, 值錢的話拿來應應急。

數法人人會變,巧妙各有不同。這個遊數是 SIERRA 公司的全新唱試:利用棋盤式空間刻劃現代人級設營營的一生,雖然與以往的風格迥異,但也不失為一個簡單、好玩、易上手讓人營迷的好遊戲。其細緻可愛如卡通動酱般栩栩如生的醬面,更是沒話可說。

好啦! 喝奶昔的時間到了, 我 又要邊喝奶昔邊陶醉在那段逝去的 戀情中。希望本遊戲也能讓你回味 無窮。



首先不管是你還是妳,換上乍看像熟美國版「瑪翊歐兄弟」的工作服,再通過「玩具廠大夜班工會」驗明正身,隨後向老板報到,領取生產的玩偶類型、數量以及顏色規定,然後就證上工了,但是在開工之前,別忘了記下訂單前的水果組合,有了它,你就不必每次都要從初級工作幹起啦!

什麼?!首次上陣,小生怕怕? !安啦!反正廠方也不放心在上工 第一天就把工廠全部交給你耽搞, 哪期始只要在電火候,補充電力。 再調整一下輸送線的方向就夠了。 機怕緊張過度,笨手笨脚地維減百 出,不是把原料送到垃圾筒,就是 把頭和身體裝反了。小心收工後交 不出規定數量的成品,老板擺張臭 臉炒你就魚!!

一天又一天的大夜班很快地過 去,偶爾也在月光下開輛破車兜風 ,但是無廝置疑我也慢慢成為廠內 **最具實力和經驗兼備的老師傅,工** 作上需要料理的繁雜瑣事也愈來愈 多,一下子舉無球爬高換模組,一 下子又拿南金飄低綠瓶豬車充電。 還有工隻不知道從那裡習出來的小 施鼠(我管整眼圈的那隻叫藍豬, 管黑眼圈那隻叫黑豬)。說也奇怪 藍豬老是韆著我不放,礙手礙腳
 搞得我不耐煩就丢個植物陷阱夾牠 : 而那頭黑豬性好到處亂咬開關。 不是風扇被咬停就是品管監測器茲 關掉,虧我數度祭出萬能吸悤器屢 **屢將牠收服。最離醬的是居然還有** 人勒出來打我!!天晓得我在還兒

忙得暈頭轉向一團亂,他卻把快樂 建築在我的痛苦上。

生活泡在黑夜中等待黎明、道 份工作也如同人生一般有苦有樂。 雖然亂了一點,卻也學了不少東西 · 由於廠內大小事項一手包辦, 親 手機「它」燃料,級見原料轉變成 為塑料、銹镁出來的配件在啃色後 吹乾,再腰合組成一體,「舖」一 下再通過品管就裝箱上車了。 每個 附段都要用到獨特的技巧,就拿噴 色來說吧:綠色要用黃色調合藍色 • 而棕色要光湖出綠色後才能混入 紅色、亂來的話、水龍頭會自行逝 水。據模組和重新配色如果不問隔 一定的時間,也將會提高不良品的 產生率。所以從遊戲一開始就存心 職混過關的人,到頭來真的會修兮 協助爬昇用氣球,類忙下降用 雨傘,扳手用來旋緊螺絲,火柴棉 當然用來點火。經常推著萬能吸塵 器到處逐獵旅鼠,兇惡的植物陷阱 也是對付牠們的利器。雖然邁些工 具都只能用一次,幸好也有許多地 方能撿拾到備用工具,要不然還非 太不公平,你說是吧。

服後再和大家一同分享個絕技一 一「聽音辨位」——不是用來賠股 子,也不是在看武俠小說,它可是 你事用的「全方向故障部位指示器」 咦!如同一位資深司機可從雜香聽 出車子的毛病所在,當你成為資深 工作組長時也將能憑香制定工廠系 統那裡失調,自然便無關耗對太多 時間就能輕鬆解決。

在你準備聆聽它的魔奇香樂的 ·別忘了它只支援 EGA 和 VGA。 你的顯示系統準備好了嗎?!



### 重英書書·随默定星等



初陽兄:

本次座談將討論兩個類型迥然 不同的遊戲,分別是角色扮演的御 封戰將及智育額的決戰中國象棋。 都是同為搶手的熱片,也是許多玩

家矚目的焦點。現在就請各位針各 個遊戲提供已見、首先、我們先評 論御封戰將。

間: 79年11月22日 (早期四)

召集人: 李初陽

整理: 林豆豆

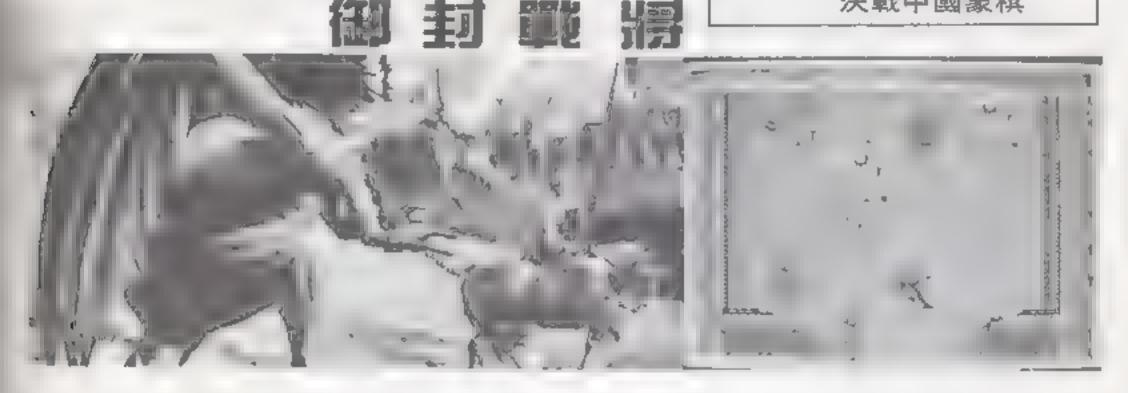
GAME林高手: 馬爾德温、

TRILLION、利民者。

CA - MINI

名: 御封戰將、

決戰中國象棋



### 評分人/科技老

### 評分/★★★☆

(御封戰將)

這個遊戲、我對它有「顯半星的感觀。

這個遊戲很顯著地和其他 RPG有量大不同的差別,在操作系統及表現風格上都有蠻大的差異,首先,它 的造型就比 般 RPG 的角色尺寸大很多。當我閱閱始接觸時,有點像在玩日本遊樂器,因為風格接近 ,就是用比較誇張的手法來處理,因此造型也就不一定很講究。

評

其實如果熟悉這個遊戲的話,就知道這是個蠻簡單的遊戲。其任務就是要找回是夠的地圖碎片,然 後根據地圖去找出權杖到底被藏在哪裡?

因為這遊戲有自動記憶地圖的功能,因此不用擔心會迷路。尤其在不同世界旅行的時候,只要找到 新的地圖,就可以到新的世界去,更不會有走了好久,卻走不到的焦慮感覺。



### 評分人/ MINI

### 評分/★★★☆ (御封戰將)

講

評

我給這遊戲三顆半星。

這個遊戲和以前的 RPG 差別算是靈多的,是屬於較新型的 RPG 。

首先·在人物屬性方面,並不像其他 RPG 那麼重要。只有領導能力比較重要,至於其他屬性,在 遊戲過程中是幾乎不會注意到的。再來是它的歷形比較大也比較底碼。

這遊戲改革了以前其它 RPG 戰鬥畫面缺少變化的缺點,也就是加強了戰鬥畫面的生動可看性。 至於操作方法也比較簡單,傳統的 RPG 的操作方法非常複雜,光是個戰鬥場景就又是法衡一堆、 裝備妥當與否…等等。而且御封戰將這遊戲的英文也較為簡單,很適合初級玩家來玩。

**初陽兒**: 既然這個遊戲比較容易入門,那是不是在遊戲裡出現的怪物種類

也比其他 RPG 來得少呢?

**禾斗-長-老**: 是的,不算很多,而且這些怪物是一般玩家都蠻執悉的,沒有特

殊稱奇古怪的東西出現。

初陽兄:

好的。我們接下來討論決戰中國象棋,这是和決戰西洋棋同一家 公司出品的,也是出 品未來戰爭的公司。

象棋是我們比較熟悉的棋類,而它在 PC 電腦上,除了以動畫取 勝外,棋力或人工知慧是不是也有很好的效果呢?



### 評分人/TRILLION 評分/★★★★

(決戰中國象棋)

講

這個遊戲可以說與決戰西洋棋完全一樣,依然保有毀棋、強迫電腦走棋和吃予時趣味動畫的特色, 並沒有特出的地方。但玩家會來玩這個遊戲,除了題材(中國象棋) 親切外,就是因為它有這些特色, 把懷枯躁,需要動腦筋的棋類遊戲 趣味化了,赦人玩來趣味描生。

可惜是由外國人所設計,動畫難免欠缺中國文化內涵、例如車在吃了時變成一隻龍、而且是一隻肚 子大大的西方龍( Dragon ) '在中國,龍是天子的象徵,再曉勇善戰的將軍也只能以虎將稱之,何況只 是一隻車而已。把龍用在將、帥身上還說得過去,因為歷史上有天子御駕親征和真命天子領軍打天下的 例子。

評

不過純粹從休閑觀點來看,這個遊戲這是很值得玩,因為玩家可以藉此以輕鬆的心情領略這個古老 的遊戲,既不必過份花聽力(可以毀撰)、下模雙方又不會為了韓贏而撕破臉,吃予時更有趣味動畫博 君一奏,休陽博樂改革極端,不確請單數字的電力不是具書而一樓扶 敢。綜合以上機站。我們也出類是



評分人/ CA

評分/★★★★

(決戰中國象棋)

講亦

我給它四顆星。

這遊戲最主要在於動畫方面,也就是吃棋時的設計非常有幽默感,畫面處理得不錯。有時候,我故意把兵放在卒旁邊,去欣賞它們互吃的效果。

### 評分人/馬爾寇温

評分/★★★★

(決戰中國象棋)

謹

評

我給遺遊戲四顆星的評價。

決戰中國象棋雖然與決戰西洋棋同樣是以人物棋盤來詮釋,但決戰中國象棋在畫面、普敦、功能及 趣味上都比決戰西洋棋更勝一籌,但其中最重要的 點,它是以中國象棋為主題,具有東方風味使得它 的吸引力大大的提升。

這個遊戲最大的優點是在於雙方棋子廝殺的場面,趣味及幽默感十足,當我第一次看到這個遊戲時,簡直快笑破了肚皮,而且在解殺或移動時,都配合著數位音效,非常有真實感。另外它也有一個 2D 的傳統棋盤,所以當你玩腻了 3D棋盤時,還可以換換口味,復古,下。

這個遊戲最大的調點就是思考速度太優。而且是隨著棋段而增加。所以當作玩高等級的棋段時,不 如把它切換成 2D 棋盤來玩,免得等太久。而棋子在移動時也是耗費滿多的時間,速度慢也是為了高品 質畫面所作的犧牲,所以我們也就不要太貴備它了。

### 初陽兄:

我痛充一下,我刚聽各位講的,感覺上好像決戰中國象棋在動畫上的效果令人覺得強创新、蠻幽默的,都有其正正意義。但我玩過之後,就想到是不是這動畫也有其負面的影響,因為走 步似乎要等好久,幾乎每走一步都要等它讀取畫面,而特定棋子相互關的作戰畫面都相同。因此可能剛開始玩時會很有趣味性,可是過了一段時間,反倒為了動畫效果而有負面的裝置?

### 評分人/科長老

評分/★★★★

(決戰中國象棋)

謙

MT T

評

我給它四難量的評價。

這遊戲的動畫、趣味性及香效的設計都很不錯,甚至在細節上,如東走到定點時,要迴轉而勒緊馬 觀時,會有一聲馬的嘶鳴聲,連這樣細節都有考慮進去。

如果你玩這遊戲很多過後,會一而再,再而三地,看這些動畫場景的話,走了老年天卻沒有吃 兵 一卒的,那真是得花蠻多時間的。不過依我個人的感覺,這遊戲在製作上的重點就是擺在動畫這一部分。

這遊戲有三個地方我感到有些遺憾,第一是棋力部分,下棋的人工智慧及下棋的執行速度幾乎成反此,為了求速度快而將等級調至最低,雖不必等很久,但對方部好像變笨了點。可是,若是要向它排敞而將等級調到最高的話,可能等了幾十分鐘,它卻還沒出手,實在是很傷腦筋的一件事。再者,有關於棋盤的安排方面,各位可能發覺你要走的那一步,剛剛好被其他的棋子擋住了,看不見,不曉得遊標是不是正好移到那個地方,如果不啟動小棋盤來輔助觀看的話,可能看不清楚。因此如果在設計時,能將俯看的角度加大或將棋盤斜斜地擺,應該會有比較清楚的效果。

第 點是戰場的連帶預設,用站在戰車上的人來代表車、身披鎧甲的將軍來代表馬。但就我們中國 人對馬的印象反倒造成疏離感,如果我們把時代往前推,譬如說是黃帝時代,挑車就是推著指南車跑來 跑去,若往後推,在西遊記時代,那馬就會是龍馬,而應能進生更富趣味性的變化。

道可能是設計製作時對時代背景的取捨,有其特殊的考慮吧!也可能是因為對中國文化不夠了解, 而造成的缺失吧!

初降 兄: 感謝各位提供養費量見,互相交流在遊戲方面的心得。別忘了我們每月固定的聚會,時候已經不早,咱們下個月再見啦!!

21

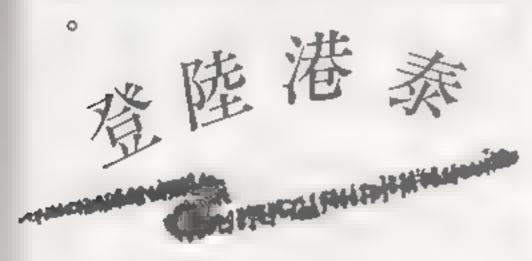


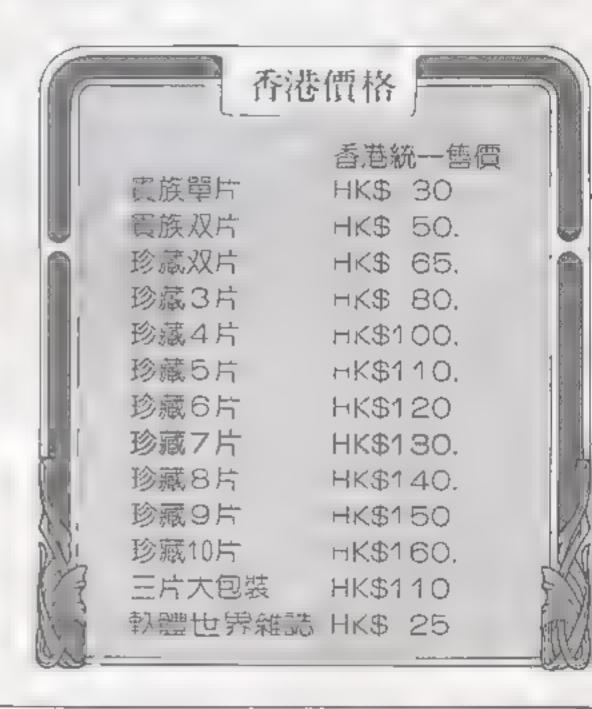
### 公告全球發焼友

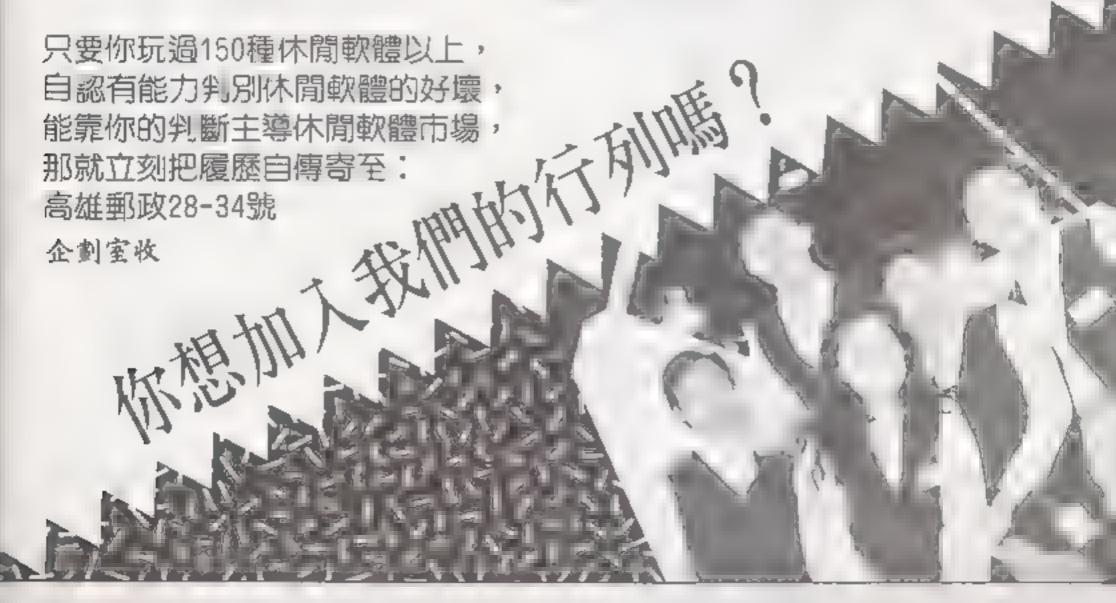
# 軟體愛世界於1990年12月25日

### 正式登陸香港、泰國爲廣大的發焼友服務

(泰港台連線報導)軟體世界於12月25日分別在香港與泰國成立其直屬分公司,把在台灣銷售的休閒軟體以更快速與合理的價格呈獻給港泰之發焼友,好東西要與好關友分享,軟體世界總經理期望分公司之成立能把目前泛濫之非法拷貝納入正規,讓全世界的華人都能享受到合理的正版休閒軟體









# 原門歷版。。。。。第二章攻略



2-1 沼澤王(圖 2-1)

除了「8-1神之花園」外,就以 沼泽王级随單了。

先到1和新莎的父親说話,答 應「請」新莎回家。而三個向下的 **销頭可進沼澤內,內有三脳養埔,** 可以找到一些樂草。

由A 進入,2的實籍內有 Wolfsbane 藥草, 先不要拿, 進入 C門·是一個無盡迥路,往右永遠 是 C門,往左永遠是 D門。進入 D門,拿走3的鬼火(Jack's Flame

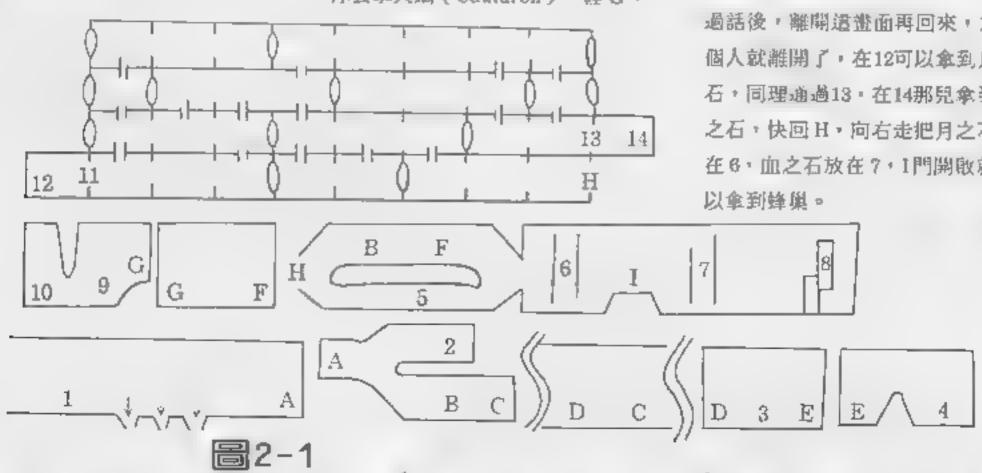
) · 進入 E找 4 的「年輕美男子」 Talk一下·第二次 Talk 時,「美 男子」問你要不要和赤胞大戰一場 · 答 Yes · 殺了赤龍後回到 C 門 雄入B 門·在5的地方有 Mandoragora 獎草,不可以拿, 進入下門、G門和9的「大青蛙」 (沒有更好的形容詞子)說一下話 ·原來就是「美麗的」莉莎·她不 地回去。

出G門再回來,這次莉莎要 你去拿大鍋 (Cauldron), 經 G、

F·向右走·看到二根柱子疊在一 起如同 8 的一樣嗎? 站在矮柱子上 把身體增入高柱子內,向上跳可 以拿到鍋子。

回到莉莎那兒,她要你把蜗子 放在灶上(即10的地方), 這次要 去拿兩種樂草和蜂巢(Bee Hive) · 其中Wolfsbane和Mandoragora 早就知道在那兒,而蜂巢不知道在 那兒?(如果先拿藥草和蜂巢,會 被認為是小偷。現在才可以去愈。)

經 G、F·冉由 H 進入大迷宮 ·順舊地圍走到11,和11那個人說 過話後,離開這畫面再回來,11那 個人就離開了,在12可以拿到月之 石,同理通過13,在14那兒拿到血 之石、快回 H, 向右走把月之石放 在6, 血之石放在7,1門開啟就可 以拿到蜂巢。





拿齊了三種藥草,回去見莉莎,她會要你作一份藥劑。把藥草放在 10的鍋內再出去,再進去見莉莎, 說過話再出去。再進去見莉莎時, 把鬼火放在鍋子下面,和莉莎說過 話後拿起鍋子,把鍋子交給莉莎。

只見一件不可思議事情發生了 「大毒蛙」變成了一名少女(我 可沒說她「美」),再說過話後, 莉莎飛天而去。回到地面,1的地 方。莉莎他們搬家了,留下了歡樂 運幣,而任務也完成了。

### 2-2 龍王(圖2-2)

這一關只能有三個人,其中二 人的職業分別是護士和算命師。

進入後先找 A 門內的國王談話,得知公主被捉走了,找回公主自然是你義不容辭的事。進入神殿 B · 那人生了病需要發士·再到 C 門內,也是護士和他談話·可以拿到智養手杖(Wise Man's Cane)。

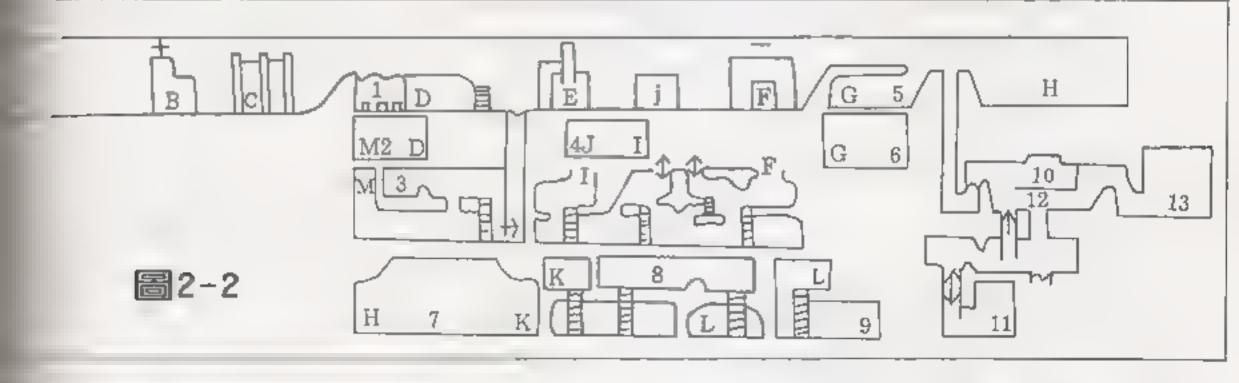
看到1的水池嗎?依中左右順序壓下:根柱子,進入D,和2的老人說話,開啟M門;把帶隊換成鄭命師,和3的精靈LiLi說話,LiLi會給你金鑰匙(Goldn Key),由右邊的井出來,進入E門,和E門內的人說話可以拿到一份樂(Tree Medicine)。

進入下門·由丁門上來·看到一隻豬嗎?用拿到的那份藥可以把 豬變回原形·那人為了感謝你,會 給你卷軸(Scroll);由了出來後 用智者手杖開啟 5·進入 G·可以 在 6 用金編匙放出精靈 BiBi。

火速超回 3 找精盤 LiLi,果然 BiBi 已經回來了;所以 LiLi 要你 去找神殿內的人(B門),再去 B 門內,可以拿到陸士長袍(Hermit Robe),拿备隨土長袍去找 LiLi, LiLi 會加廠法在長袍上。

出了井,往右走到城堡H, 進入後可以在7看到國王的兄弟, 把長袍放在國王兄弟身上,使他恢 復心智,再經 K 門,用卷軸開 啟 8的門,進入L,在9 教到了公主。

殺了雕別忘了回去拿回智者手杖,找國王的兄弟拿神聖之唐(Sacred Shield),就可以回去了。



### 2-3 紅寶石之謎(圖2-3)

這一關的地腦最簡單,在每棵樹下都有藥草,先進C門Taik一下,經口門到下,往下跳,跳到A門(用左、右在空中移動),進去拿仙女之淚(Fairy Tears),再經D、F門到1,放下仙女淚,閃動的路就會變實路,向右跳,由I

門向上,有一個不停向上的光束, 經 K門上去,再往左跳,號到 H 門 那一層。

H門內有許多變形聲·殺了以後,向右走,到G門那一層,進入G門象信(Letter),現在到地面的最右邊,向下進入地道。進入後往最右邊可以關掉機器。現在光

東不見了·到J門那兒·那裡的老 人說鳥巢內有東西·再下去地底開 啟機器。

現在上到下、G門的那一層, 向左跳可以掉在5的鳥巢上,向下 壓可以拿到仙女之淚。現在到2和 I門的那一層,向上經I、K到3放 下仙女之淚後回到2拿走仙女之淚



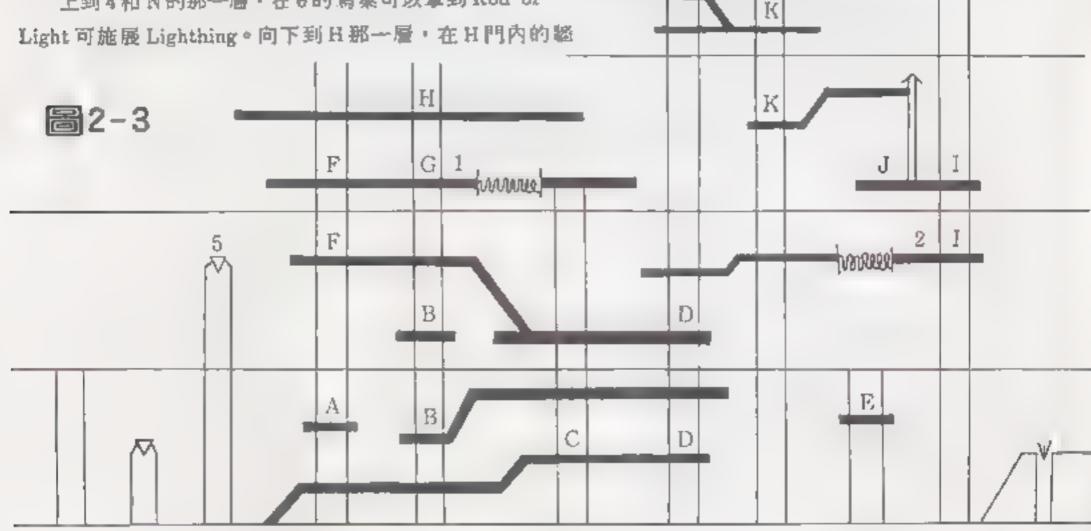


再上去。L、M門內均可進去聽一下訊息,由N門上去, 把仙女之淚放在4·經O上去,天秤的P那一端已下降了 , 進入 P 門 殺掉巨蛾。

出來後P升Q降,而紅寶石就在Q門內,用跳的下到 1和2的那一層,因為沒有個女之淚,所以2旁邊的路是空心 的、往下掉可以到E。

進入 E門,因為手上有紅寶石,所以准許到內一層, 再進入一扇門,門內有一瀑布,把紅寶石浸一下瀑布即可變, 成黃寶石。再順原路到5的鳥樂拿Robe,到了2和1的那一 **启時**,遇到閃動的路應該難不倒你,就過去吧!

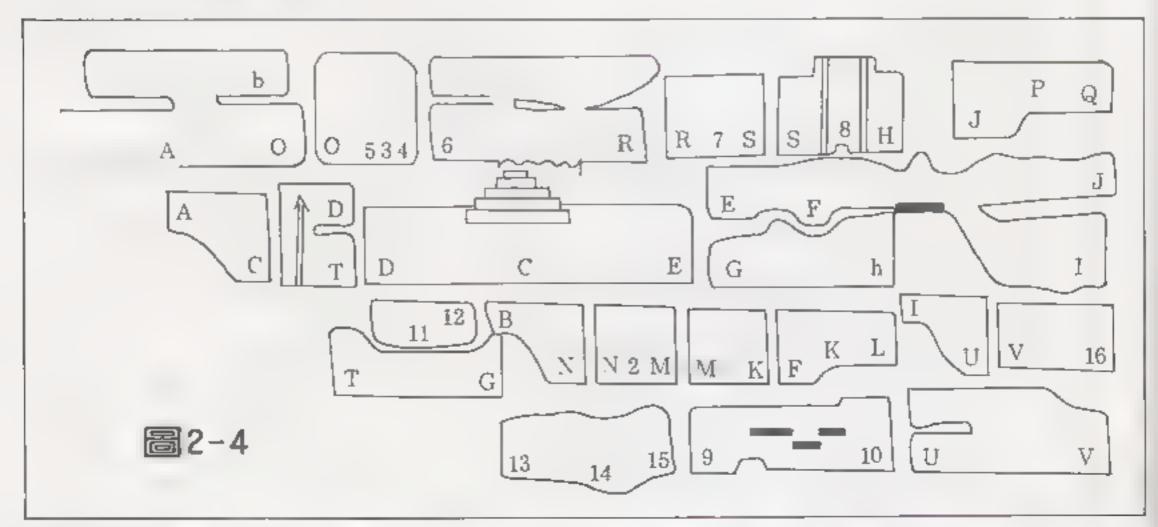
上到4和N的那一層·在6的鳥巢可以拿到Rod of



tweether the

L M N

上可以找到 Magic Armor。拿了 所有的资物後再回去城內。







### 2-4 黑巫師(圖2-4)

以難度而分·最難的該是「3-5生命之水」,但是因為這一關有 個十分「無恥」的秘門,如果沒有 發現而去和單暗魔法師決門,就知 道是怎麼死的了,因此我在這一關 花最多的時間。

進入後沿A、C過E,而秘門 F在凹下的地方,在学了三個黑暗 盜繼者後,可以發現地底的編匙。 由F出去進入J,在P、Q的房間 依次救出歐炒(ORSA)和閱讀一 段訊息。

出J回F,在L讀一股訊息, 進入K,由秘門M進入,拿起2 的月之石(Moon Stone),經N 、B回到O門。進去O門後把月 之石放在4;可以由3門進去,由 6出來,經R拿起7的星之石( Star Stone),過S,在兩根柱子 中間8的地方向下壓,由H出來。

經 G、T、D、C、A 回到 O· 把單之石放在 5(不可拿起月之石! ) 這次由 9 出來去率10的那隻青龍 , 回 9·拿起 4 的月之石;進入 3 , 由 11 出來,把 12的推杆動一下回 11。

拿起星之石放回月之石,進入 3,由6出來,經R、S、H、G、T 到 D,而 C門上方的「金字塔」下 降,生成了一個新門,進入後由13 出去的路走U·I·F·K·M
·N到B·就可以回城堡。

### 2-5 被诅咒的船(圈 2-5)

此關分為三個任務進行,由於 地圖太服大,所以船的甲板部分及 荒島不予畫出。

進入了遊戲,登上船後;船長 焦急的想把兒子「拐騙」下船,這 將是你第一個「裝不容辭」的任務 。甲板上有兩個下到船舶的入口, 分別通到 A 及 B。

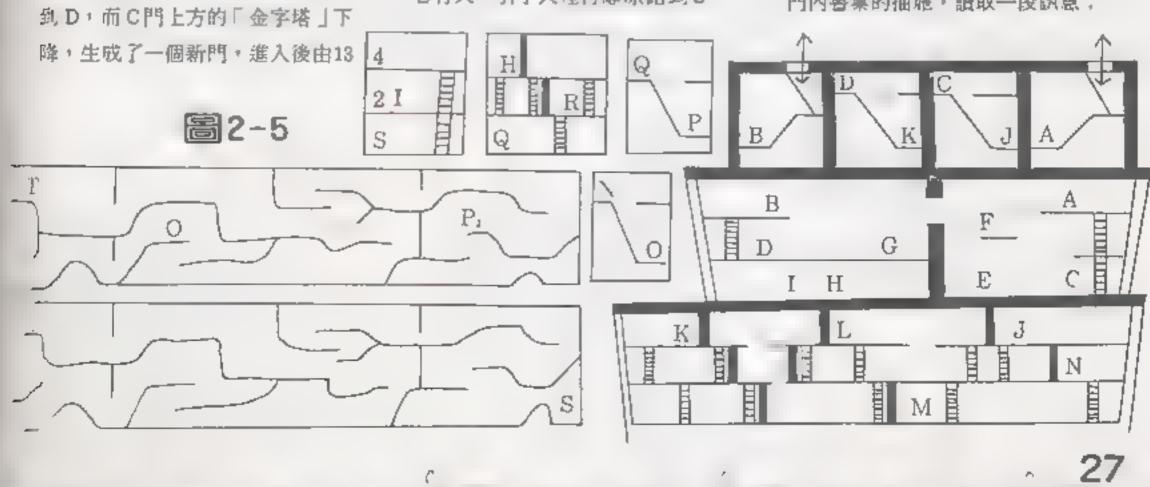
F、G分別是Lucas及Jeremiah 的私人帕房、拜訪過後:極C、J 到L與 Ezekiel 交談一下。入M、 這是被殺的水手 Jacob 的房間,閱 說裡面的日配、再承走一把始門编 此(Hatchway Key)。

經 N、O、P、Q、H、! 到 S · 用 晚門編 选 開 了 S 的 門 · 沒 想 到 裡 面 鳥 漆 漆 的 · 需 要 一 把 火 來 照 死 · 回 到 甲 板 · 由 中 間 那 桅 杆 上 去 , 上 到 頂 時 太 陽 下 山 了 · 在 桅 杆 頂 左 右 有 火 · 引 了 火 極 再 順 路 到 S · 有了光後走到1(小心鬼樓),就可以看到鸚鵡(Macaw),想去捉牠,牠卻飛走了,再回到甲板。由中間那根桅杆向上爬一層(不是到頂),向右沿帆布走,可以捉到 鷃鵡。

再度回船後、船長要你找出数Jacob的兇手,先去拜訪 Ezekiel吧!沿A、C、J到L、Ezekiel正在搬心他丢掉的那柄斧頭、由C、J到G、Lucas在 Jeremiah 的門口鬼鬼祟祟的。和每個人都說過話後,上到中央的桅杆的最上方,和 Ezekiel 說過話後再下到甲板。

經A、C、J到M·Lucas在Jacab的房內不知在找什麼?再由J、C回到E,在E內聽到聲音(Sound)。由C、J、N、O、P、Q、H進J,可在1門旁聽Ezokie)說出一段「秘密」:順I、H、Q由P出來,Jermiah 躺在門旁。已經死了,不過身上有一把審束締匙(Desk Key)。

由O、N、J、C到G·打開G 門內會來的抽屜,讀取一段訊息;





由 C、J、N、O到 T、T是 個態 酸在水桶後的秘門,T門內右上方 有一柄沾有血跡的斧頭,看來是 Ezekiel 遺失的那一把!拿了斧頭 回到甲板。

告訴船長兇手是 Lucas,拿出證據血斧(不停回答 Yes);由 A到 E,暴風兩會來觀,你就被丟到 荒島上。向右走可以聽取一段訊息 ,並和 Lucas 說一下話。

走到最左方·Lucas 奄奄一息的倒在石頭上,以最後一口氣說完 話並給你他的私人輸房鑰匙後,就 去見 Jacob 了。

上船·經A到F·在Lucas的方間內找到一把鑽子(Auger)再由C、J、N、O、P、Q、H、I到4、用緞子把木桶鐵開拿取聖水·回到甲板上。

甲板上的船長似乎不太對勁, 把壓水凝在船長身上,就可以驅走 附身於船長身上的邪難。下船向右 走,大魔頭就在那兒,把他宰了再 回船。

船上左方的那根桅杆,有一金 瓶,想去拿時卻掉在甲板上,再下 甲板拿起金瓶。拿起金瓶船就駛回 了港口。

### 技巧提示

(一當選項多出屠龍(Fight Dragon )時,最好在隊伍中生命力般低 的(通常是精靈)也在4000以上 時,把可施法的都配一份 Heal 的法術,按善空白鍵加 Enter ,就可以把龍率了。

(二配法術時,拿物品時選要一年?管他的,拿起物品後,物品上一樣附有屋球法力,以此招任何法 術都只要一年就可以配成。 表 1

_				
星球	代號	原有	加入	變 化
		2	1	成雙 7
火	1	4	1	均消失
		6	1	6變1
水	2	7	1	成雙7
		3	2	2變1
木	3	5	2	5變6
		1	3	1變3
В	1	6	3	6變4
月	4	2	4	2變4
B	5	1	5	1變5
		4	5	4變6
金	金 6	2	6	均消失
		5	6	6變3
± 7	7	3	7	均消失
		6	7	6變1

(三最有用的法術是 Rage \* 而 Dragonslayer 法術雖然只要耗一點 法力點數 \* 但是卻殺不死任何敵 人。

四星球互有相剋・比如想要有火星 和金星的法術・但如果先金星再 火星的話, 會變成二個火星・所 以必須先火星後金星,或者先二 個金星再附一個火星,就會雙成 一個金星二個火星,利用此法可 配成任意法術。

**田星球相剋表附於表一。** 







· 照着羊皮紙關上的指示, 順蓋河 流沿岸前進, 準備的往神秘的國度 , 揭開更安族的秘密——波卡宏塔 斯金礦。 爱冒險的朋友們來吧! 大

家一起前往租獲的美國西部,充滿 或是色彩的天地裏,來個驚險刺激 的等金記吧!

### 冒險者須知:

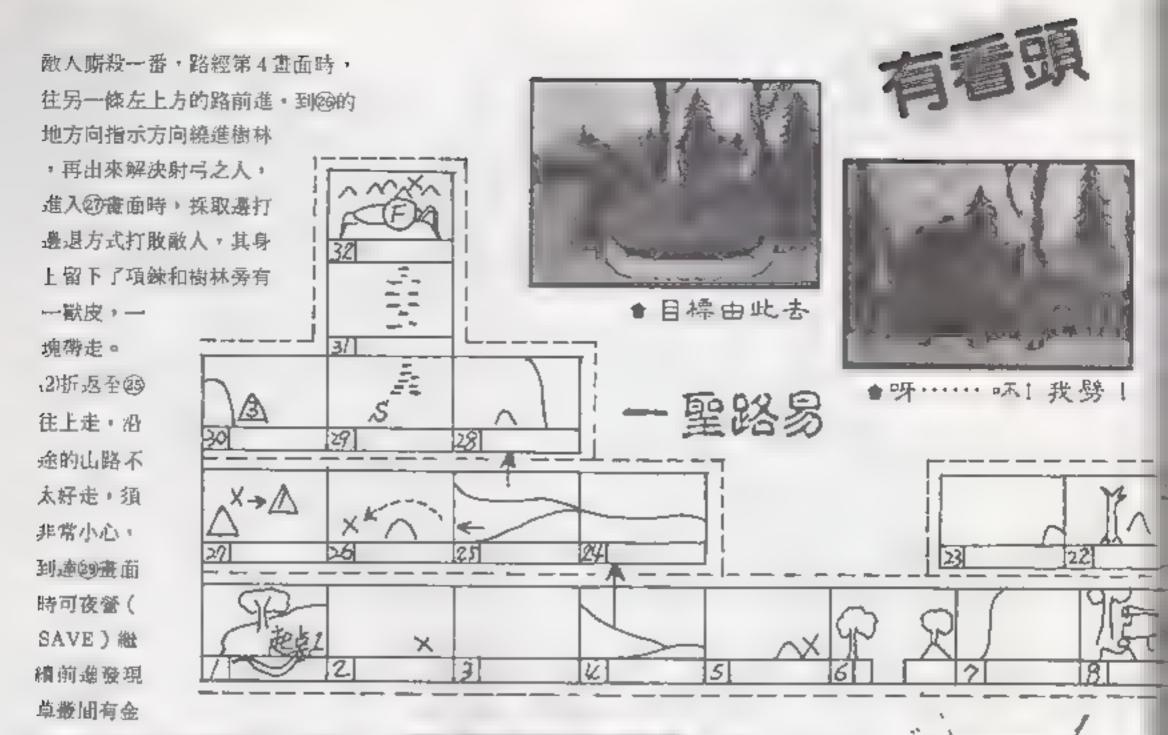
一此遊戲須順應劇情的發展,陸續 地從中探險,不可毫無目標的冒險 ,否則將會缺少某樣物品而無法完 成遊戲,所以還是一步一步的來 「穩紮發打」。

仁假若槍是你的第二生命,不如說 斧頭是你的第一生命。因為在遊戲 中敵人衆多且武藝高強,若只靠拿 垮射殺,那到最後就只好等死了。 研以在子彈有限的情况下,倒不如 發揮你要大斧的技巧,總比你拿着 「噴火的棒子」等著數人痛幸你來 得好,但是必要時還是開喪槍, 提早解决敵人。PS. 假若有作藥吏 提早解决敵人。保證生命去掉 好,我一枚給敵人,保證生命去掉 十之八九,但最好別用,因為炸藥 是很珍貴的。(可用來炸通道) 在少費可憐,所以各位看官,請你 在少得可憐,所以各位看官,請你 們多多熟練要大斧和敏銳的觀察力 ,去對付數人減少損傷,完成尋金 的夢想。遊戲途中可得到一些物品 (打敗敵人或撿拾),可以拿到流 動衝販處,換取所須物品,充分利 用其功用。註:金屑似乎只能找到 一次來換取生命藥水,所以熟練運 用身上的配備,來打敗敵人是非常 重要的。

### 一、聖路易

(1)首先你站在依山傍水如詩如戲的 起點 1·但可別看量了頭忘了此行 的目的。拿著等頭對著沿途潤路的





屑,帶走後爬上經處的坑洞,到處 頭端,有隻老騰會攻擊你,不要理 它,尖峰上並無東西(畫面上的 麼須到劇情需要時才會出現)所以 爬下回到山下,至流動商販處換取 相對物品,先實其武力。

(8.爬上®抵達第⑩時,有一土番已 經在等書你,解決後,跌過歷崖儲 存進度,準備迎接一場硬仗。沿途 前進得到不少戰利品,其中在崖邊 治獲,把劍(W) 請好好保存,可換 取銀子彈之

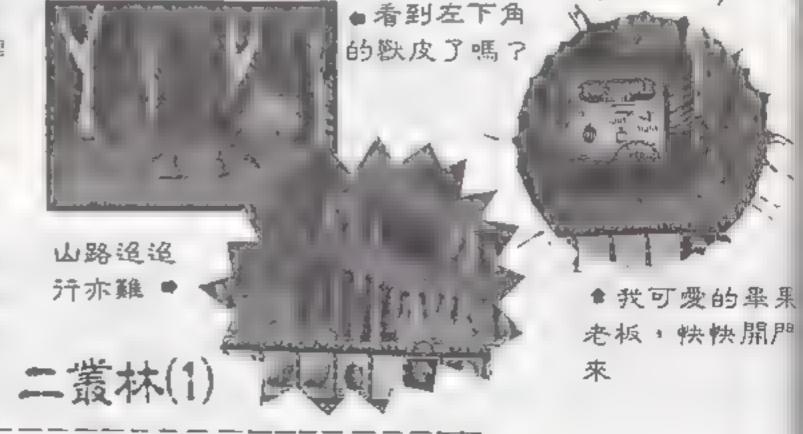
用。回到第 ②畫面,走

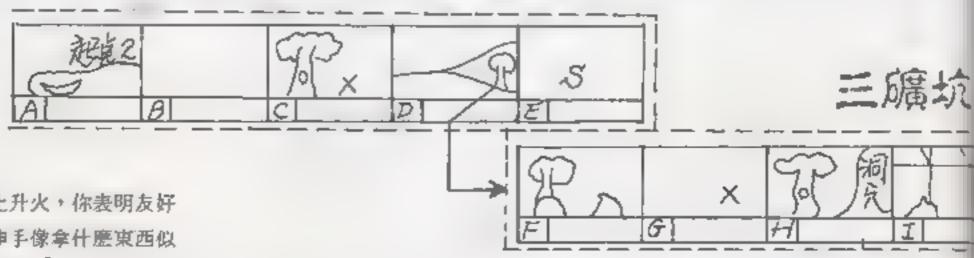
上樓梯,擺

平散人。到

見一人坐在地上升火,你表明友好的手勢,他會伸手像拿什麼東西似的,請把所得的劍(W)放在他面前,他拿走後,送了一顆對付獨行狼的銀子彈給你。

4. 聖路易之行可算暫告一段落,但可別忘記把所得到的戰利品拿去換





武器用品,這時可以往起點1坐題 木舟去另一地方——叢林1了。 (在河流戰中可別被擊沈了) 二、叢林1 (1)經過 E 處儲存進度,回到 D 成 的右下方有一條路(開始時可看見 一隻强子,你可跟著强子走),進 入F處,哇!,好多强子哦,可



惜不能拿來進補一下。繼續前進, 避受到野狼的攻擊,你可按 🖸 鍵 · 別跟野狼同 ~直線 · 用跳躍方式 進入另一無面——破坑。

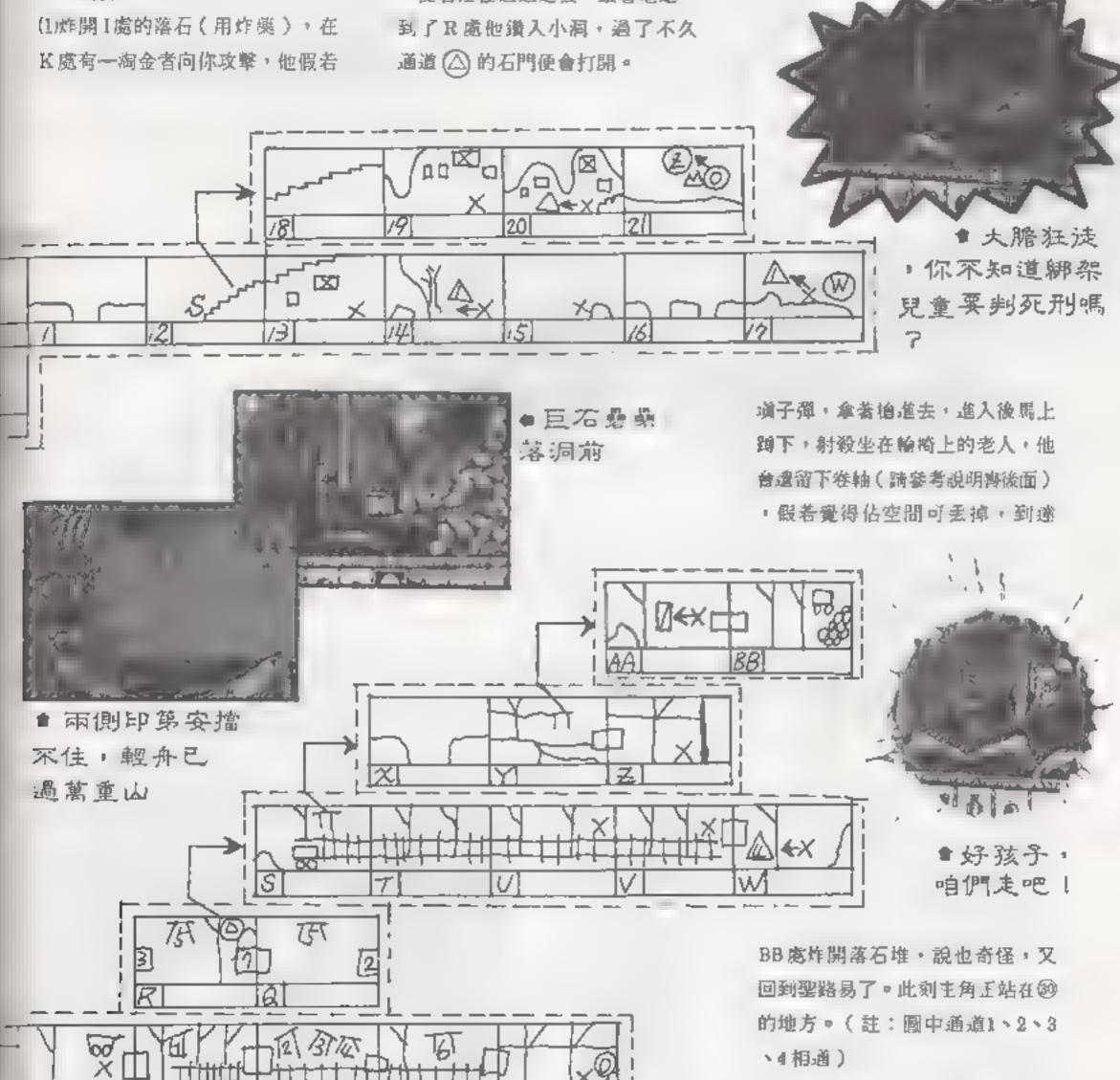
771

### 三、礦坑

不敞,曾述入別處不知去向。往 M處走有很多通道,可別測走, 不然會迷路,走到盡頭室了淘金者

- · 脫在角落哭应的小孩便會站起來
- ,提善燈往通道走去,跟著他走,

進入後沿著鐵軌至W處,解 决淘金者後將遺留下金塊撿起來。 進入S處上方的通道,跳過深洞往 右上方通道進入,進入前最好先裝



走好、慢走破關之

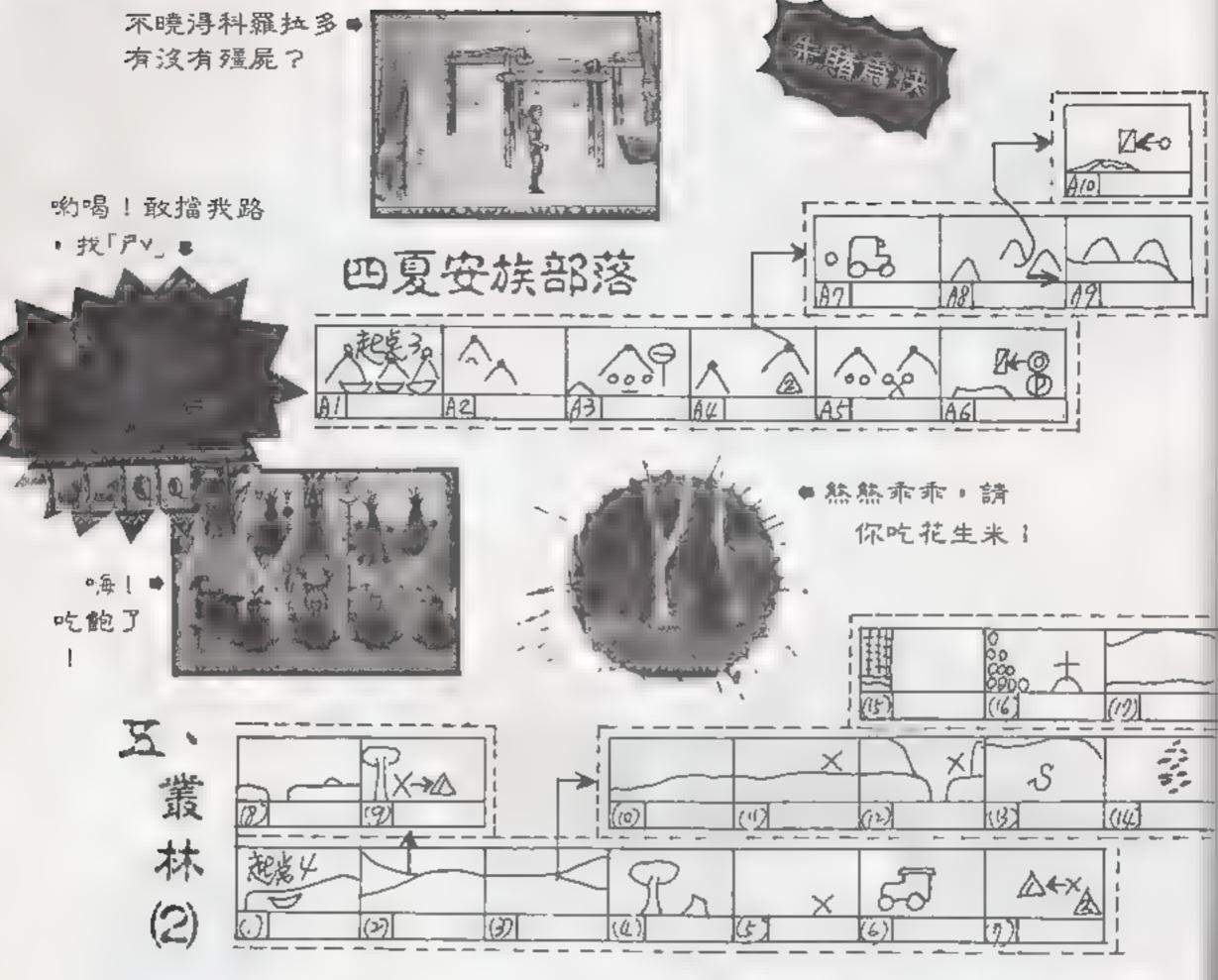
(2)先到空處儲存進度,再前往8的

畫面用金塊換取「大桶炸藥」, 然

後回到礦坑,至起點2坐船到夏安

族部落。



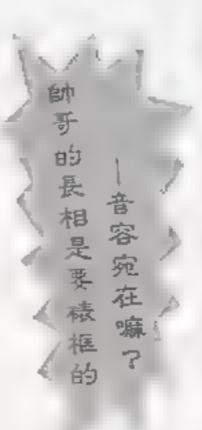


### 四、夏安族部落

(1/沿途你可向土番做友好手勢,在 A4 處撿拾獸皮,經 A5 處時,有 一拿長劍的條人擋着去路,先射他 機槍,稱幾斧解決後,土番向你示 好,大概剛才那條伙找他們麻煩吧! 路經 A6,憂慮的印地安人拿卷軸 給你,要你拿回某物(參考說明書) 即夏安族項鍊②,在 A10也有一人 拿卷軸給你(參考說明書),探索 此地後,回到船上前往叢林 2。

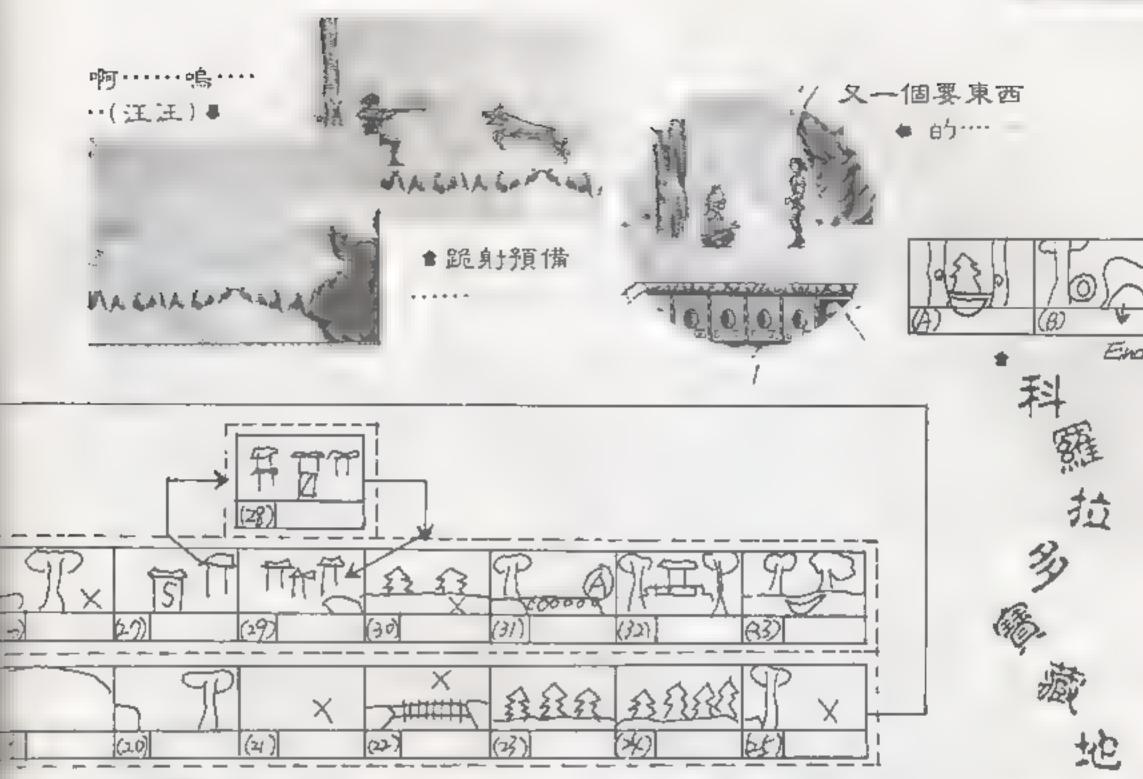
### 五、叢林2

(1)到達叢林 2後,往②處右上方的 路走,在優處用槍解決對面的弓箭 手,進入洞穴,儲存進度後爬上③ 處的坑洞往左方⑩處走,炸開落石









六	雪	地
---	---	---

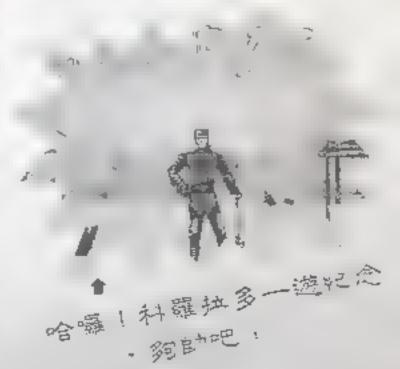
	說明表		
×	敞人		
0	人 物		
0	重要人物		
1	項級		
2	獣 皮		
3	· 管 · 周		
4	金 塊		
Z	銀了彈		
W	(2)		
Œ	夏安族項連		
7 5	關於東深周		
S	入營 SAVE、		
	卷軸		
(A)	獨行很		
P	身氣胸草		
	坑桐或木磴		
	可尔方的		
	區域隔離		
	舍 門		
>-	中條不同語		

· 乘坐升降梯下去,從職坑 2 處師 者路到達 BB感,回到學路易。爬 上高山上之尖峰,解決老應後拿取 夏安族項鍊員,返回叢林 2 之 ⑧ 選 跳過河之對岸,即可回到夏安族部 落。

請先拿起槍·再按銀子彈所在 的功能鍵·裝好後·走到和旁邊石 頭平行·在跨出一步時,立刻蹲下 以蹲姿射死獨行狼·到了死靈梅查 子弟的地方 (6) · 安然通過 · 因為 主角身上帶著勇氣胸暈 · 歷經千辛 萬苦 · 發現了强頭的獨行舟 · 坐上 去 · 準備前往最後目的地。

### 七、科羅拉多寶藏地(波卡宏 塔斯)

走到您城,看見大樹下坐着一個人(死靈的子弟),旁邊有一大個人(死靈的子弟),旁邊有一大洞穴,洞門緊閉,想必是實職地。 從身上拿下勇氣胸單給了死靈的子弟,然後他就消失了。這時洞穴之門已經緩緩開啟,無窮無潔的齊藏正等著你。

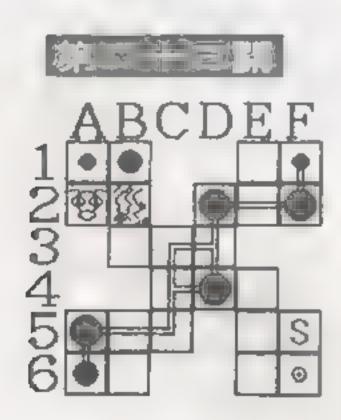


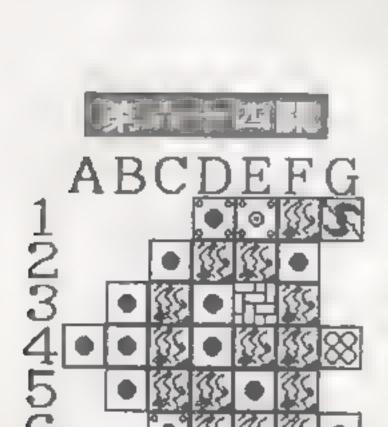


# 炸彈小子 過關網(七)



墮落寢室



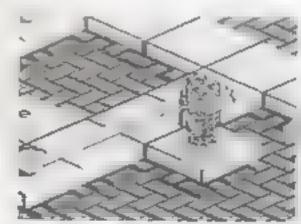


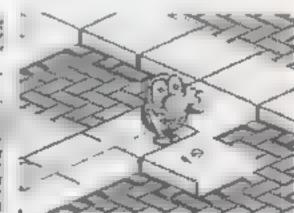
### .說明:

在軌道上只有一個小炸彈和一個中炸彈,所以要把中炸彈移到小炸彈 仍整才可以爆破,並且 102 要放置一個人炸彈才可同時做破左上方的兩個炸彈,右下方的地雷則利用爆破車除去。

### 方法:

走到 A2 開藍色爆破車, 海掉 F6 的小地看, 然後把 A5 的大炸彈運到 D3, A6 的中炸彈搬到 C3, D4 的大炸彈搬到 B5, D3 的大炸彈搬到 C5, D2 的大炸彈搬 C4, F2 的大炸彈搬到 D4, C3 的中炸彈搬到 E2, D4 的大炸彈搬到 D2, F1 的小炸彈移到 F2, 最後爆破 F2 的小炸彈, 向上方遇难,可以看到全部的炸彈同時被够破,過關。

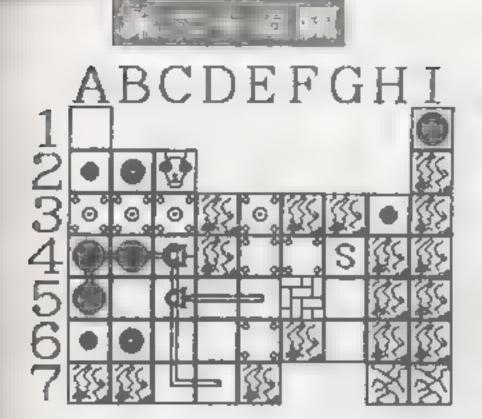


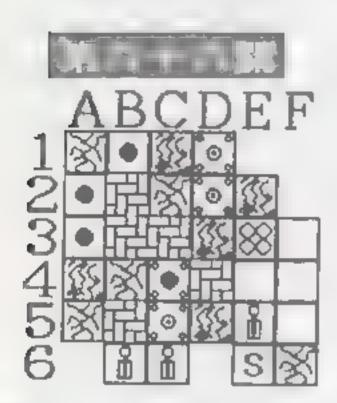


### 說明:

向右走到 D7,向上走到 D3,向左走到 B3,向下走到 B4,再向右走到 E5,爆破 E5的小炸彈,向左方逃離,走到 B3,爆破 B3的小炸彈,往右走到 D3再往上走到 D1,爆破 D1的小炸彈,往下走到 D3,爆破 D3的小炸彈,走到 D1,再向右走到 G1的傳送站,被傳送到 G6,爆破 G6的小炸彈,向右走到 C6,爆破 C6的小炸彈,經過水磚走到 F7,爆破 F7的小炸彈,向上走到 F2,爆破,向左方走到 C2,爆破之後向下方逃離到 C6,過隔。

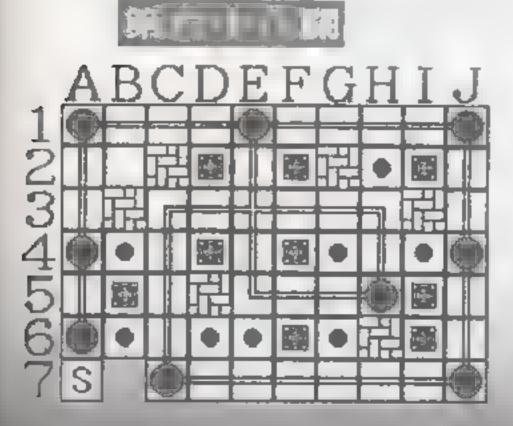






## 說明:

走到 E5打開開闢, D4的地方會出現易 碎碑,走到 C4,爆破 C4的小炸彈,同左方 逃離,再回到 C4,走到 C6 扳動開闢, D4 基出現水碑,走到 B6 扳動開闢, C2 處出現 易碎碑,走到 D2,爆破 D2的小炸彈,向左 方逃離,再依序爆破 B1,A3的小炸彈,適開。

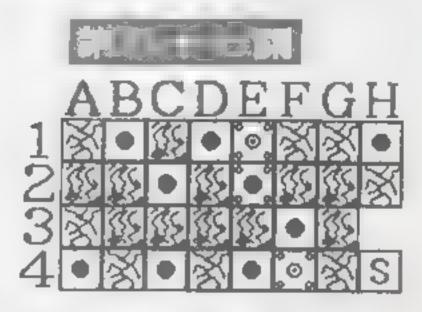


#### 說明:

這一關中沒有關關。所以右上方 II 的大炸彈不可能變成小炸彈,只能利用爆破車去爆破。但要先除掉 A3。B3、C3 之中一個地雷才可以去開爆破車,還要爆破 E3 的地雷才能讓爆破車開出來,並且爆破地雷時。還不能引爆到 A2 及 B2 的炸彈。否則爆破車就被炸毀。要很適當地搬運這些炸彈。

#### 方法:

把 C5的小型音控炸彈撥到 C6·C4的中型音控炸彈撥到 E5·再把 C6的小型音控炸彈搬到 D5·空出一條路來,把 B4 的大炸彈移瀾到 C6·再把 D5的小型音控炸彈搬到 C4·爆破 C4的小型音控炸彈。向下方逃離,這時可以看到 C3和 F3的兩個地電被除去了,把 A4的大炸彈撥到 B4·由下方繞路到 C2 開紅色爆破車。走到 I1 爆破大炸彈。再走到 A2·爆破 A2的小炸彈。下方的炸彈因連鎖反應而全即爆破,過關。



### 战明:

部由 G4·G1 走到 H1·爆破 H1的小炸彈,向下方逃離,走到 E2·爆破 E2的小炸彈,往下走到 E4·爆破 E4的小炸彈,往左走到 C4·爆破 C4的小炸彈,再往左走到 A4·爆破 A4的小炸彈,往上走到 A3,再往右走到 F3·爆破,向上方逃離,走到 B1 爆破 B1的小炸彈,往右走到 D1·爆破 D1的小炸彈,經由 E1,E2走到 C2·爆破,向右方逃離,過隔。

#### 說明

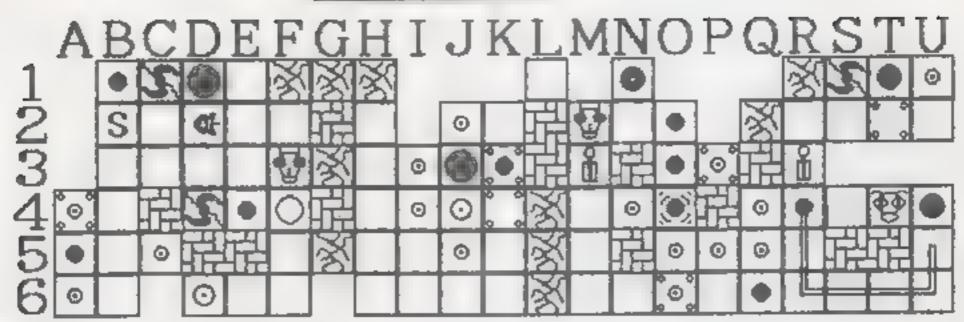
這一學共有九個大炸彈·九鎮房塔·其餘的都是小炸彈· 所以顯然是要將大炸彈搬到鎮爆塔旁邊再爆破。

#### 方法:

将 C7的大炸彈搬到 F7、爆破,同時除掉大巡曳彈,再將 J7的大炸彈搬到 I7、爆破,同時除掉小巡曳彈,然後把 J4的大炸彈搬到 J5、J1的大炸彈搬到 A2、H5的大炸彈搬到 F5、A6的大炸彈搬到 A5、A1的大炸彈搬到 E4、A4的大炸彈搬到 D1、各屬等破,其等的小炸彈距看情形順手降掉即可。

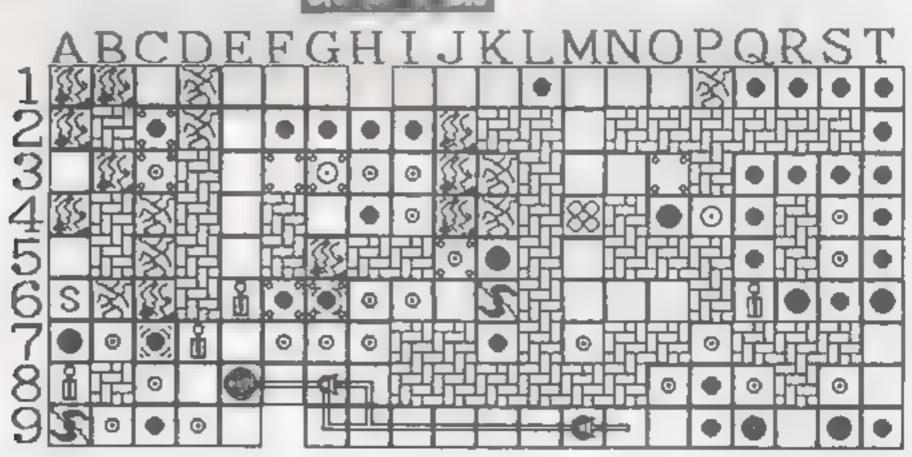


# **建一个**



### 說明:

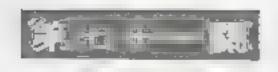
先走到A5、爆破Ao的人炸彈,走到F3開紅色爆破車除掉Co的小地畫,走到M3去級動開闢,J3的大炸彈會變成中炸彈,走到O2、當O4的變化彈變成中炸彈時爆破O2的小炸彈,同時除去O6的地雷,才可以走到毛邊的部份,而且從D4傳送到O6時也才不會破炸死,接着開M2的紅色爆破車走至N1爆破N1的中炸彈,走到T4、開藍色爆破車走到D6除掉D6的大地雷,走至不要多踩到易碎磚、高留一條通路以便稍後围過,走到K3,爆破K3的小炸彈,向上为逃離,是到E4、炒破E4的小炸彈,向左走進傳送至,被傳送到O6、是至Q6、炒破Q6的小炸彈,把R4的人炸彈移到U6、爆破,可下力逃離,走到R3长數問題,Q1的地方會与現一個上型高控炸彈,走到Q1、爆破Q1的,你可以整炸彈,走到T1、增破T1的土炸彈,而至走入供送站、被傳送到口1、過過,炸死之後,可看到磁轉排放MULE作形狀。



#### 說明:

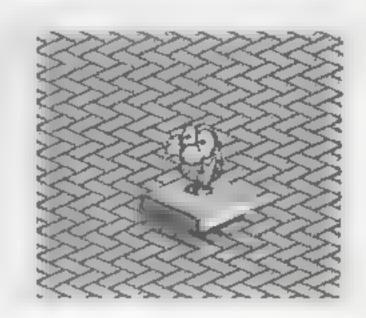
往下方走到 A9的傳送站,被傳送到 K3,走到 K5,爆破 K5的中炸彈,向下逃進傳送站,被傳送到 E9,把 G8的小型 音控炸彈搬到 H8,E8的中型 音控炸彈搬到 G8,暫時先不爆破 音控炸彈,走到 T9,爆破 T9的小炸彈,往上走到 Q1,爆破 Q1的小炸彈,右邊的一群炸彈都同時被炸掉了,走到 L1,爆破 L1的小炸彈,走到 H4,爆破 H4的小炸彈,走到 F6,當 G6的變化彈變或中炸彈時爆破 F6的小炸彈,走到 F2,爆破 F2的小炸彈,走到 C2、爆破 C2的小炸彈,打開 D7的開闢,C6的水磚實變或小型 至控炸彈,走到 C6,當 C7的變化彈變成中炸彈時爆破 C6的火電 雪控炸彈,過關。



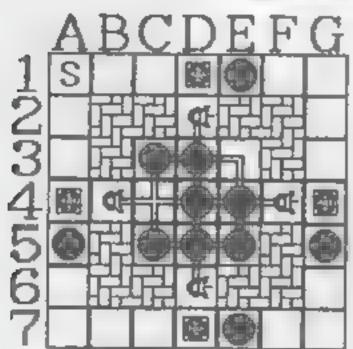


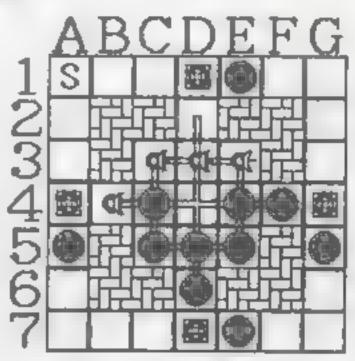
### 說明:

走到 E12 振動開關。E7 的地方會出現鎖 爆塔。經過 J12 的易碎确走到 L14 開紅色爆破車。走到 E14 打開開闢。I13 的地方會出現易碎磚。往左走到 D14 除掉 D14 的小型地質。 走到 D7。爆破 D7 的大炸彈。爆炸的火焰會被E7 的鎖爆塔吸收。走到 J7 扳動開闢。B3 成出現軌道磚。把 C3 的小炸彈搬到 A10。爆破A10 的小炸彈。把 D3 的小炸彈搬到 B3 之後導破。再走到 K1、爆破 K1 的小型音控炸彈。過调。









### 說明:

軌道上有兩個空位、利用這兩個空位將炸彈機成如右圈的位置,走到 D3,爆破 D3的小型音控炸彈,向上方逃離,再走到 E1,爆破 E1的大炸彈,向右方逃離,爆炸的能源會被鎮爆塔吸收,過關。會



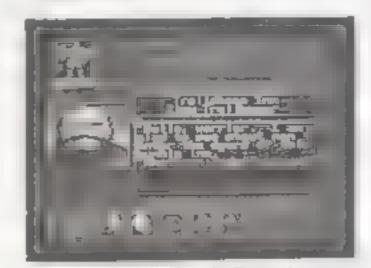


# / Hawkslayer

士傳說從某些方面來看·的確 辦度很高,但依筆者的模見, 此遊戲作者預留了很多解決難題的 方法,若能善加利用·中等程度的 玩家·不必用 PCTOOLS、電動剋 星,想完成它絕無問題·故特寫此 文以助大家一臂之力。

### 一、布雷多城(Brettle)

一開始,不妨先利用軟體世界 第18期 X Y Z 先生所說的「內雞 法」弄筆鏈,除了買齊各項裝備外 ,最好使每個隊員都到此地的魔法 塔(即 White Pearl 公會)學 Daynalon和 Arnalon 法術,再出城到 泰格村(在泰格森林中央)學 Kelnalon和 Tyanalon,如此一來,在 出任務時只要有人受傷,任何一個 除員都可施法為他檢傷(需先把武 器入鞘或主下),對完成任務很有 質助。

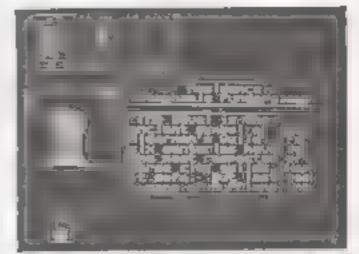


★ 快把隊員叫醒吧!

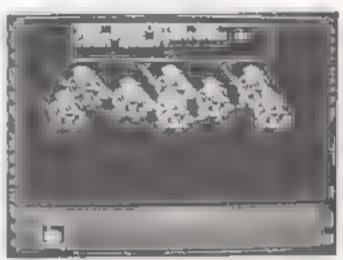
順便再提一個重點·若在路上 遇到強敵和 Cliff Troll·只要將武 器入鞘再溜之大吉·可保生命財產 安全・裝備不丢。

布雷多城共有四個任務,完成 任務的方法有兩種,一種是將任物

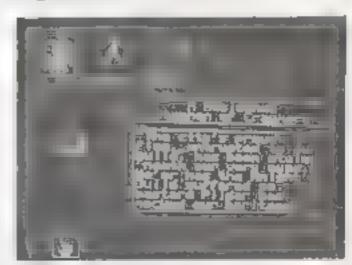
# 



● 請慰我找回被偷的槌子



● Ruffions?太小看我 了吧



●誤找回我的小旗子

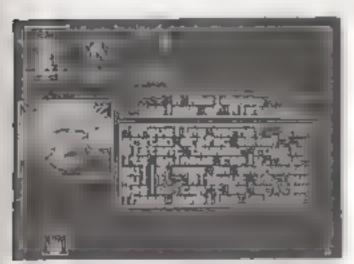
全部消滅·再由戰利品中取出任務物品(Quest Item);另一種是找到任務物品後圍之大吉,但此舉將得不到經驗。

第一個任務是為參議員公會的 Stephanie 取回被一群 Ruffians 偷 走的槌子(選「詢問」圖形,再鍵 入 Gavel),由鐵匠口中得知 Ruffians 的老巢位在南坦吐溫森林中 ,順著個欣河走,應不難找到。 Ruffians 戰鬥力不強,但必須小 心他們的投射武器。亦可用 Daynalon 或 Daynalyr 攻擊之·取回 Gavel 交給 Stephanie·可得到一 牧勳章和一個關鍵字母「K」。

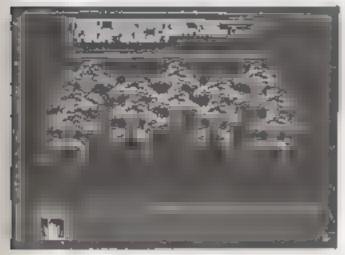
第二個任務是幫失去雙手的 Stephen,找回一面,擬戶 | 鍵 人 Standard),順善克雷爾路(Krell Way)走,打敗 Bandits即可輕易 完成,並得到「A」。



● Bandits, 選舉紳士的嗎



★ 請你一定要契我共回 Quill



●真醜的怪物。

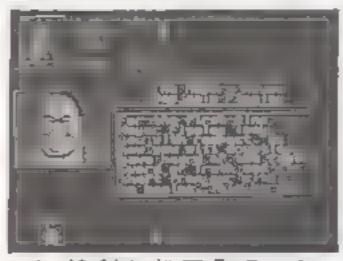
再為階級巫師 Hegussa 從卡瓦森林 Ghoul 的手中,取回 White Quili,得到「M」,就可進行布室多城最重要的任務——為市長Benjamin 取回被 Goblins 追走的真理之劍 (Sword of Truth), 地點是在南海岸 Lastan's Bay附



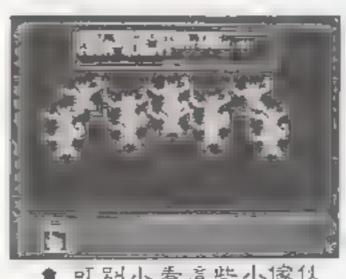
近。這些 Gobins 分住在幾個岩洞中,通常一個岩洞只有一隻,但最後一個岩洞至有更理之創的地方, 約有 5.6 隻,必須特別小心。

真理之劍威力極強(Dmg 4 ~32,Enc 45),重量又輕,可說是對抗強敵時的最佳和器,可惜只有一把,怎麼辦?不妨利用「內雞法」,先傳給1號隊員,存起來,再學記之號,如何人都存過一次,再學記之號,必須回去見市長。 此時週不能使用,必須回去見市長。 6次(表示完成任務),才能裝配。 起來,如此一來,除伍的戰鬥力大順,不論是要練功升級或進行任務 ,和容易多了。

可惜的是,但對可怕的巨人族 · 與使平衡點數高達78點、仍會被 聯母不敢動彈。於是只好到專對付 巨人族的廣法公會——Secret Storm所在地 Poitle 去即師了。 · PS: 進入任務最面時,操作同 較鬥盡面,多數任務的路僅都只有 一條· 順善遊戲作者所預設的「道 路」應不會透路。



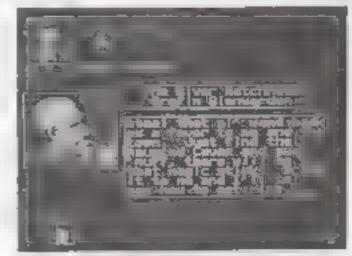
● 請禁我我回真理之劍



● 可別小看這些小傢伙 哦!

# 二、波依多城(Poitle)

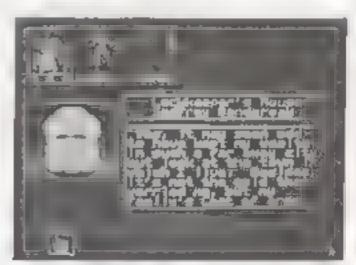
才到波依多·毀說故事的老項 Orofin就說了一個有關海蛇Dorthy 的故事給我們聽·又說他遭失了控 制海蛇的魔杖·要我們幫他找回來 (鍵入Serpent)。



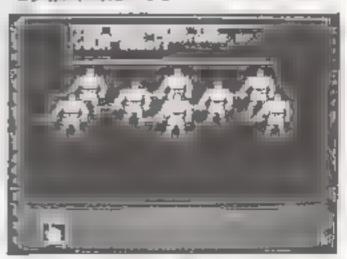
★ 淀前有一條海蛇……

機器打聽,原來處杖是被一個 那麼的巫師廠走,截在波依多河附 近的岩洞裏(在地圖上的乞丐谷附 近)。是個任務可說是最容易的, 只要順義右選的通道一直走,华路 上就可見到一大学的Skeleton,為 了衡過來攻擊而累了死」了!剩下 那5、6個,豈是真理之劇的對手?

取得魔杖去見Orofin,他罗



★ 我的黃金被一點可是 的無賴搶走了、



可惡的强益!看招!







但必須注意,一發任務都只有 一條路,順舊走即可輕易完成,但 此次卻有個十字路口,每個方向都 得走,才不會找不到敵人。



Sedfrey 的禮物是一件勇氣外 套(Courage Coat),穿上它, 再也不「怕」巨人族了,當然,除 非你想獨鬥12個霧巨人、獨眼巨人 ,否則就得每人一件,唉!又要用 「內難法」了。

# 二、資沖城(Htron)

接下來是資中城,在此可聽到

兩項重要提示: 1.在北方的海岸有可怕的端巨人出沒。2 在高爾頓有巨人出沒。此外,在爾店中有賣手套(Gaunlets)可增加防護力。



先知(Sage)鳥人 Bilik 因丢失了一項王冠而感到非常難過(競入 Sadness),因此我們決定幫他找回王冠。顧蓍泰格河走,衆多的螃蟹怪(Bindraks)——倒在我們的劍下。回見先知,他變算轉變為喜,送出一件飛行,是(Flying Cloak),非鳥人種族只要穿上它,就能展遊飛翔,但對鳥人有反效果,為了往後任務的重要,只好祭出「肉雞法」使大家人手一件。

再來是城門外西邊的精選Sam,自稱是對抗皮障達的盟友·要我們去找可起死回生的Parth Oil。 我們只得從資冲快馬加鞭的到南岸的伯山得灣 (Berthand's Bay) · 斬除了一群不知死活的 Brigand (關鍵字 Stod )· Sam 要我們去 問海盗有關 Nobjor的資藏。

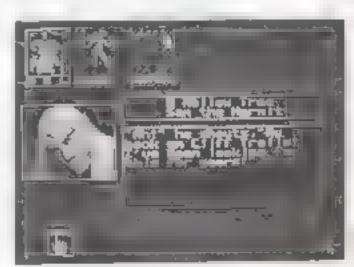
海盗?原來他指的是泰格森林 以西·岩島以東的小半島·上有一 個海盜村,村裏住了兩個海盗。咱 Pegleg的條伙要我到艾溫處去取 回一個Ship's Wheel 才肯說(與 入 Nobjor),天啊!一個 Wheel · 竟有12個 Hobgoblin 在看守。熙 嘿!投關係,咱們有「真理」之劍 ,「真理」可是天下無敵的。Pegleg 接過 Wheel,就扔給我們一張 地圖。可是我們又當不懂,只好問 Scotty(另一個海盗),他要我們 致情質(與我們又不懂,只好問 到普雷任角(Parazen Point), 類他拿帽子(與人 Map)。



會 嗚 ⋯ 我的王冠……



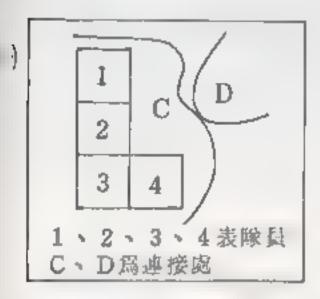
會哇!看的我眼花撩亂。



會 請 類 我 找 回 ○ : 1 。



此次任務不但遠、且看守帽子 的水元素(Sylph),使用可怕的 Sea Hammer 為武器, 威力比真理 之劍還強,且地形為許多相連的小 島,連接處大多只容一人通過,可 說難上加難。但筆者有兩招放對付 之,一招是飛過去(用馬人或飛斗 篷 ) 拿了帽子立刻榴掉。另一招是 在迎接點處佈陣如圖(-),然後命3 號隊員移到D處,引誘怪物過來 , 再移回原處。如此一來怪物只能 立足於C處攻擊,但卻需受四把 真理之劍的攻擊,再加上弓箭和法 術, 要打敗水元業一定沒問題。把 帽子交給 Scotty, 他卻說要找费 磁, 必須先找到一個姓名縮寫為 T D的人。



噢!贺冲不是有個女人叫Tu.
Iliana Daverland嗎?一定是她。
果然,一問她(鍵入 Treasure),
又得跑到南岸的弱水(Ebbwater)
找一個 Iron Chest。沒想到卑鄙的
Mino-taurs,竟把隊員們騙開放
四隊,分布在東、西、龍四方,使隊伍的戰鬥力分散。有
,,使隊伍的戰鬥力分散。有
,,所幸身上有飛斗逐,於是我們而固,
所幸身上有飛斗逐,於是我們而出
最「苗條」的陵頭美女,飛到東北
方的屋子前降落(因為在屋子裏不
能飛),奪了籍子再表演「隨風不
能飛),奪了籍子再表演「隨風不
此一,也只有大眼瞪小眼,無可奈何了。

回到資沖才知道,箱子裏竟已 被搜括一空,只剩一枚 Red ring , Tulliana 索性把它送給我們,可 獎啊!幾番奔波,竟只為一枚戒指,但看看身上的動章,心中總算有些安慰。

### 四、奧蘭聖城 (Olanthen)

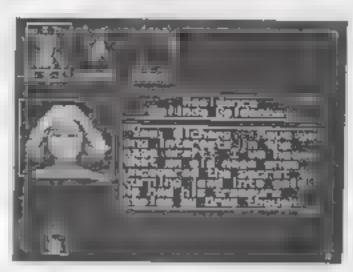
在奧蘭聖有家鞋店,店主叫 Karg,可買雙合適的鞋來穿,以 增加防禦能力。

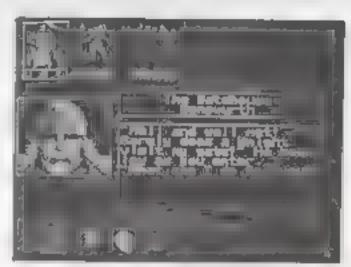
有個叫 Belinda 的女人,為了她的愛人,請我們找回一個 Ruby Choker。原來它是被住在羅爾山脈(Mountains of Lorr)的 Ores 廠走的。Ores?太小看我們了吧!簡直是殺雞用牛刀,輕鬆地完成了感頭任務。得到 Belinda 的變實一一 Magic Ingot。它可交給鐵匠、打造成 Dmg: 5~27。Enc: 30 的武器。

守門的 Denswurth,是伊豐兒的執法者,在和他的開聊中,得知他國家加銀結聯盟(Silver Knot),而銀結聯盟文與雪樂倫城主有關。於是我詢問育關城主之事(變入Norgon),他便要求我們從住在密西谷(Missip Valley)的Trolls手中取回一個Statuette,代便是一個防護力50%,Enc只有40的巨盾(Great Shield)。

然而 Trolls 可不是省油的燈,牠們的獨門兵器是巨槌(Maul)

・重一百多點・有三十點的酸力。 且此次任務中・有幾隻 Trolls 解 在沒有出入口的堡壘中・只能飛進 去。





●我曾是銀結聯盟的一 剪。

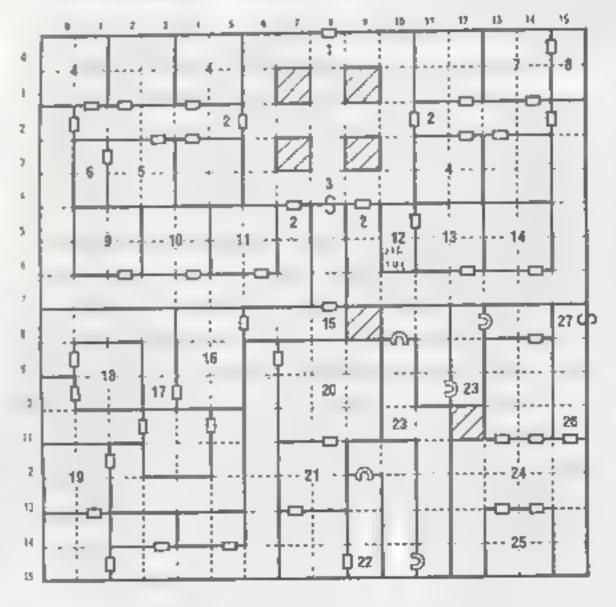
所以必須先穿上飛行斗達, 般好不要和牠們一對一單挑, 因為這樣的結果很可能是你被擊中頭那, 不醒人事。應該 3 個人成一排一起前進, 3 個打一個很少打不赢的。 堡場的城牆上不能降落, 飛在空中又不能出手內搏, 最好全隊成一档排稅進去降落, 有的人攻擊, 有的人攻擊, 有的人攻擊, 有的人攻擊, 有的人攻擊, 有的人攻擊, 各





·作為總部之用。若逃煙不摧毀, 照團當派人不斷在廢墟內攻擊隊 伍,並派出重兵防守礦坑入口。 透裡,並不能在外部的走廊休息。 有房間才是安全的,不然一定會被 黑圈類守衛或其他怪物條襲。要進 入這裡,得參考手札38的地圖,亦 心一路上崩落下來的屋頂,那會造 成隊員若干損傷。進入之後最好 屋搜索,可赚不少經驗與簽物。

I. 黑国智趣部主要入口;你有重兵 守衛 2 固定守衡 3 進入概部內 部的時門,需要一把糖匙才能打開 日當隊任有那把糖匙時,接近這程 會發亮,稍作找專即可進入 4. 滿 是中衡的房間 5. 一個黑图幫軍官 **野薯豆取祝猪之後,立即消失不見** 



6 軍官的寂室 7. 同國拉 5 8 軍 官的寂室,在此可找到一村 信,由 內容得知城往 的巫師 Marcus,是黑图製份子 9. 發應 10 厨房 11.食具室 12. 军官寝室,在此可找到客關孵化池的

記錄,攻擊知識之非

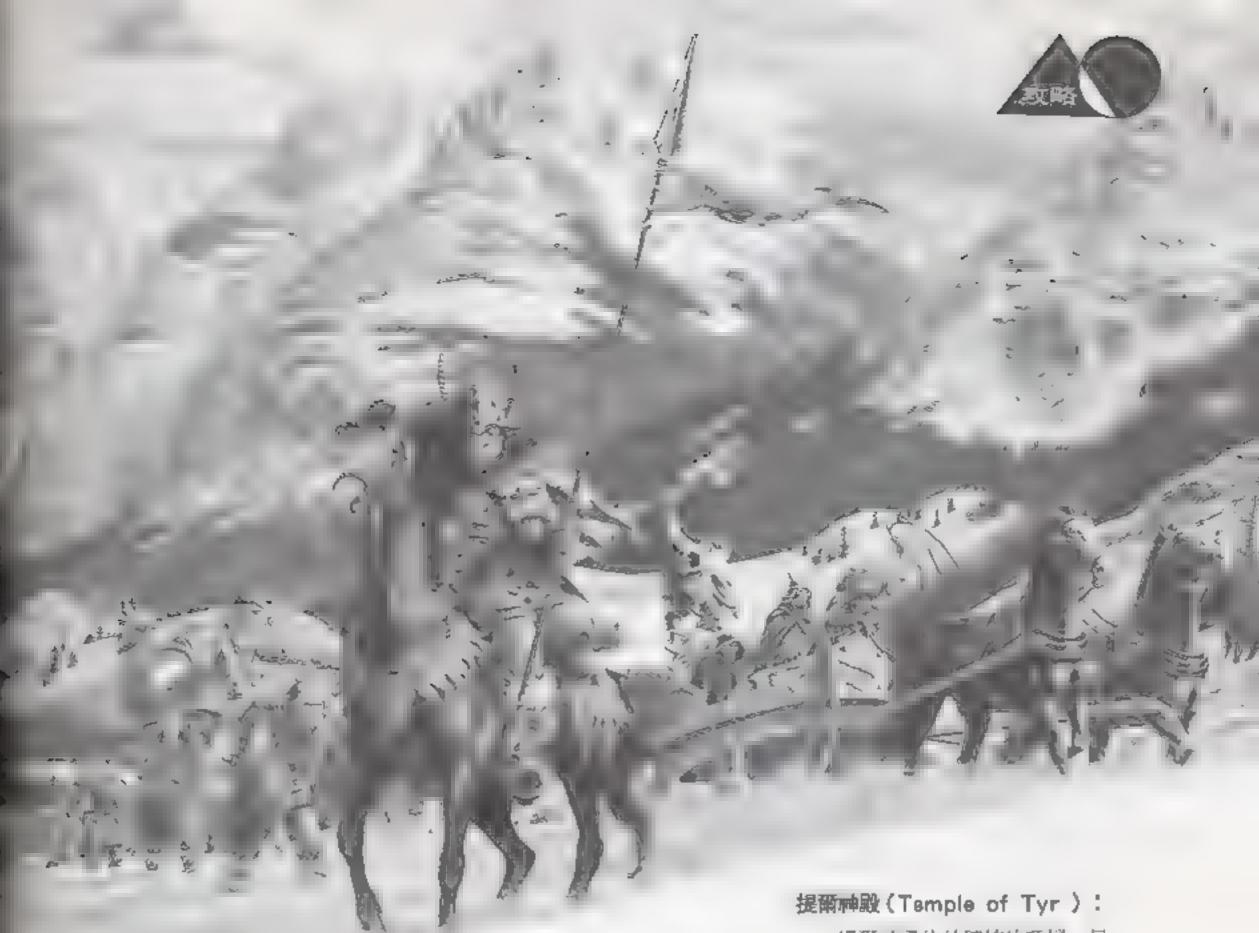
þ

3

拱門

Ф

石柱

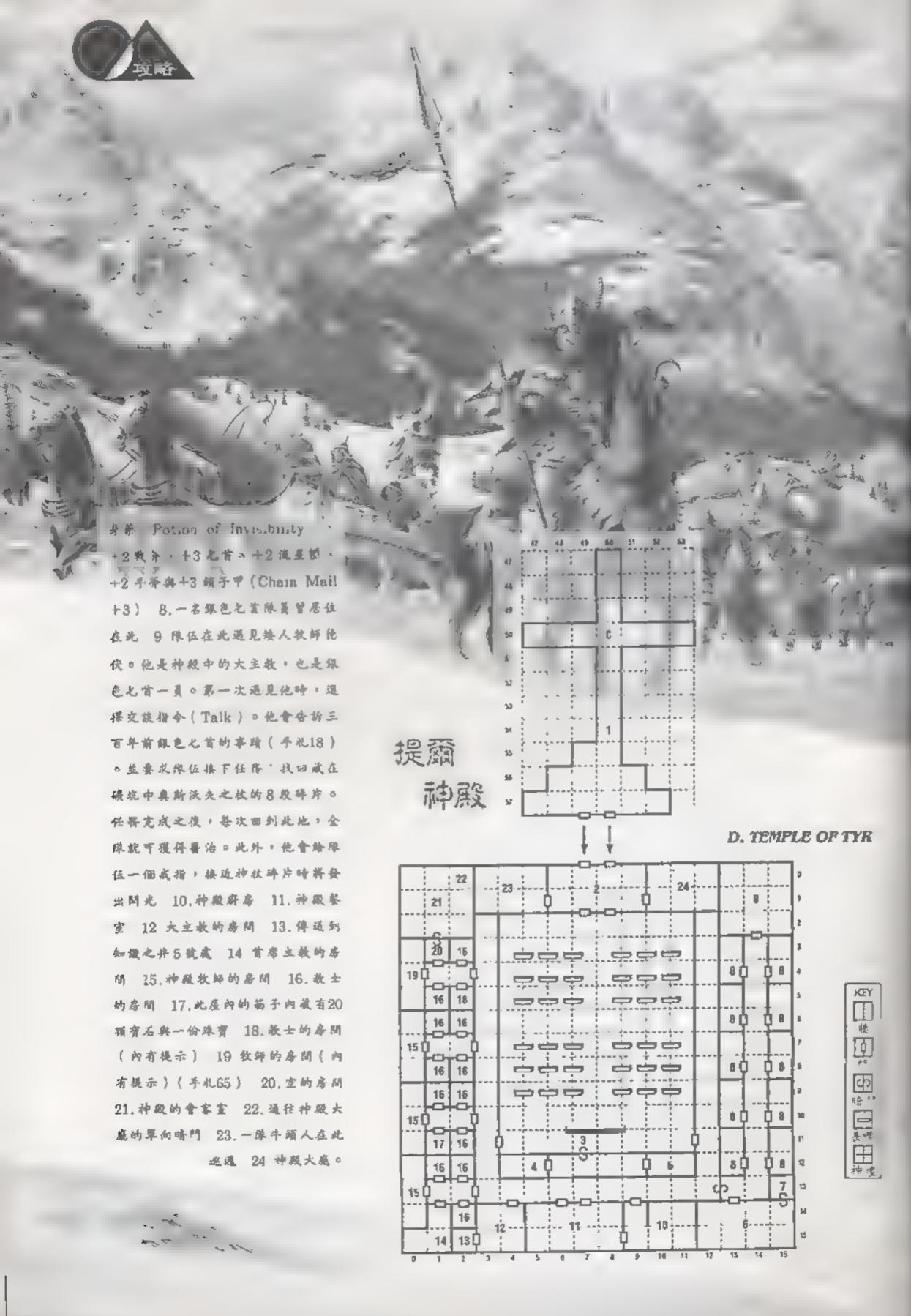


的計劃與一張地圖,此外進有打開 圆丝3的暗門的输起 13. 黑图繁守 **街指揮官正在训括:一見有人問入** , 馬上一票人間上來 14. 黑圆絮的 军被库;省不少好束面。但有不少 市街 15 刺耳的警鈴拳消失了 16. **陈佐在此遇到菲蘭城的書記官。她 退在是菲蘭與黑图幫的連絡人**。菲 精磁想調停原圖幫與那數後教的爭 端:以從中獲取絕量的實石。這是 由她遗下的信得知的 17. 一個巫師 范法造出火球向陈员滚米,若有陈 員記憶除充衡 (Dispel Magic) 他 将有横合施展《若失败了,全除除 员會受到若干傷害 18. 菲蘭書記官 、在這裡出現,她會給除值一張黑 图製總部內部地圖與一些資料。但 擎伍还須先安撫她 (Soothe Her) 19 一張魔啃威奪隊伍進出;不要理 它(Continue),然後一集人會街

这屋裡 | 原表是脑局 20、辣智宜 | 有一群散人在裡面,攻擊!(Attack 21 国書作:可找到一些废法基 22. 一個巫師造出一群敵人的幻 集:若限征茨撒顿:會造成保護器 于得害,接下乘真正的散人会典限 位取門 (Hold Ground) (Attack) 23. 一群宇衛在此。無法之 24. 龍 的孵化池;一群刚出生不久的幼稚 在股来爬去》一直向前走(Go forward ), 直到進入黑鋼幫總指揮 所 25 黑图智德指挥所《粮饭道杖 就可以削除黑图禁在疫族中的势力 ,一大票人馬在被面;很硬的一伙 o 联络後可得知果圆剪的焓煤 26. 若指挥所未推毁。此此食出现一道 ▲ 27、私宝出口。

提爾神殿位於破坑的頂腦。目前住著一個矮人德伏(Derf),他是銀色七首隊伍惟一選留在世上的。他會要求隊伍去破坑內找尋與斯沃夫之杖(Staff of Oswulf),並提供若干訊息。當找廣之後,每次回到這裡可得免費治療。

1.黑国幫在此設有衝兵。防止其他 人進入 2 進入种級大廠的入口 3 進入神禮後密宴的暗門 4.舊种級 的裁實室。可找到220有實石與50個 珠實 5 儀式用品貯藏室 6 銀色 七首維佐的武器庫與訓練場 7.銀 色七首在此存放大量的裝備。包括 AC4 護腕帶 (Bracer AC 4)、雨 面+3 看牌、蜂巢最緣 (Darts of Hornet's Net)、雨戰治傷縣 ( Potion of Extra Healing)、億



# 礦坑 (The Mines):

礦坑共有土層。前八層礦坑中 各藏有奥斯沃夫之杖一部份的碎片 。但,也些碎片要有矮人大主教所紹 的被指之助才找得到。這記板是具 新沃夫之<u>康</u>所認定的任物,只有臟 有完整與斯天夫之杖的隊伍才能進 入雙子城堡。當隊伍找到奧斯天夫 之权所有的8地碎片,必须个部分 哈神殿内的创化(Derf)大主教 只有他才能給會8塊碎片,重篇學 斯氏を之数の

當奧斯。天大之权重為成功,除 伍必需找到位於第八届的失控傳送 門,總由它才能到途第九層,但全 **融除員會受到一些傷害。必須解除** 位於第九屬集處的力場才能使升降 梯在1至10個通行無阻。雙子城堡 地下城的人口就在礦坑第十層。

礦坑市一層 碎坑易 層國註

銀汽丁

Lerel

景.

[] 倒冒险者无在这世 一段稀片:一隻防火炭指 (Ring of Fire Resistante ) · 成上可衍任何 火焰 : 包括张火典火球街、十3线甲 (Plate Mail +3) > +3 未数 \* +3 盾、+2 号、20 支+1 箭、15 箭 八、可找到一些魔法物品與實石。

礦坑第二层固注

21 此房間有一個投上陷阱的箱子。 扣開它可得一段碎片、一個健康設 外符 , Persapt of Health ) · 栽上 它可免疾病上身、一個魔法師養和 、一把火球收、一组速度兼與大力 九、一堆回春集 Elixir of Youth 和一些實名 22 建理数有一价件: 名次發光、將立到另一層、造成傷 都是被陷阱的箱子。

Lerel 2

E 38-15 M nes Key Wall 

礦坑比較麻煩的是無慮可休息 · 只有升降梯那個方格安全些。在 環坑內怪物的等級是隨層數增加而 增加。也就是說麼深入礦坑、怪物 ↑強。

5. 教等實石的贷子 C:毒丸折 U:北底集理使在

J:張區,可把到實石 M:升序移

独面有實石與魔法物品 26 任物巢 穴·有數量是異樣(Wyvern)守 在莲程:小心毒尾巴 27 怪物巢穴 1 数隻雞地守著一些財寶 1

### 礦坑第三層:

礦坑第三層圖註:

31. B重量及其化守着一批财富,包 括碎片:和一些魔法物品 32.~36 都有怪物防守,打败牠们可得一些 魔法物品。







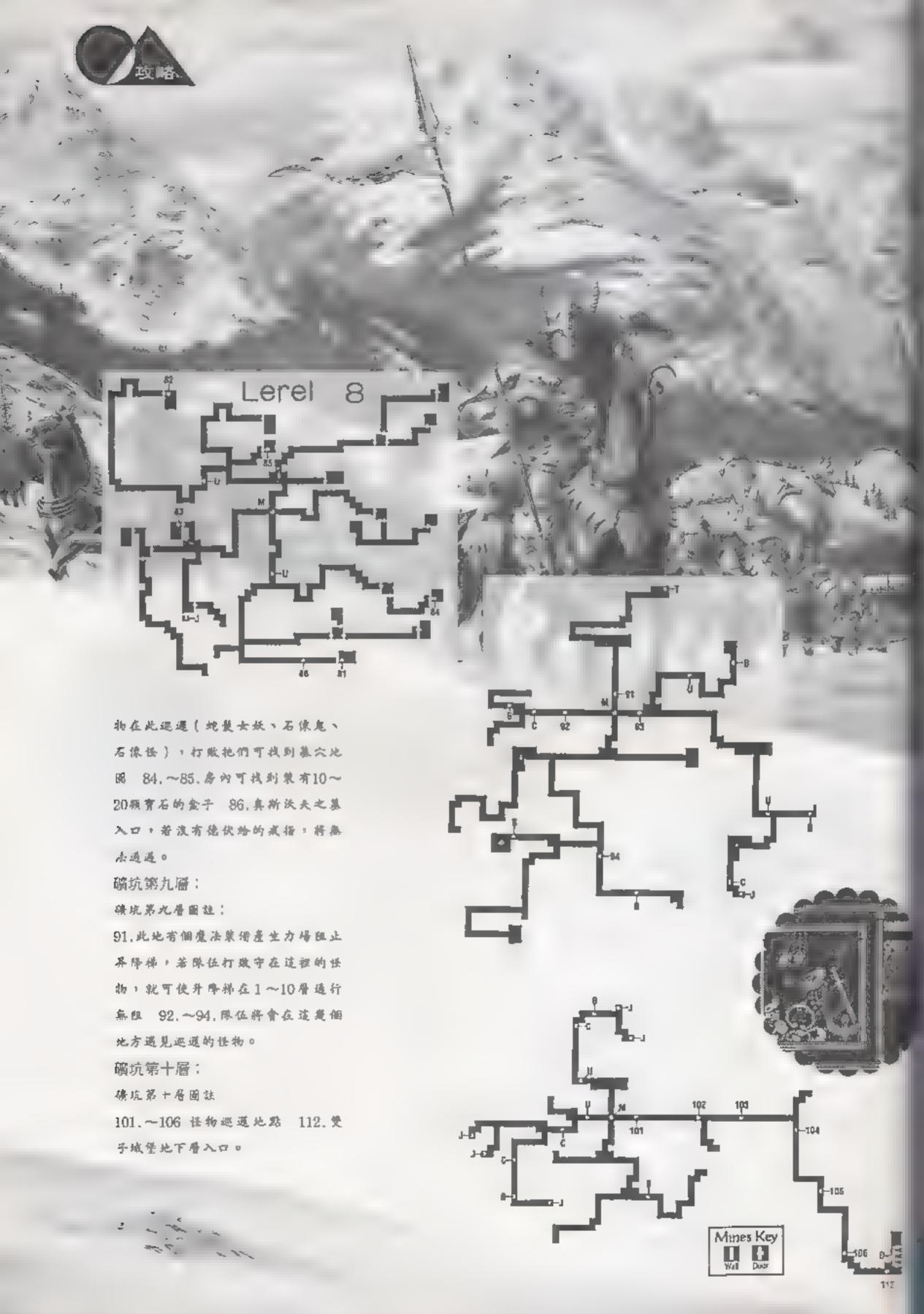
馬上會達地底盤攻擊,可不要樂極

生患 72.~73 房內有個裝

有10~20商實石的

**金子**。

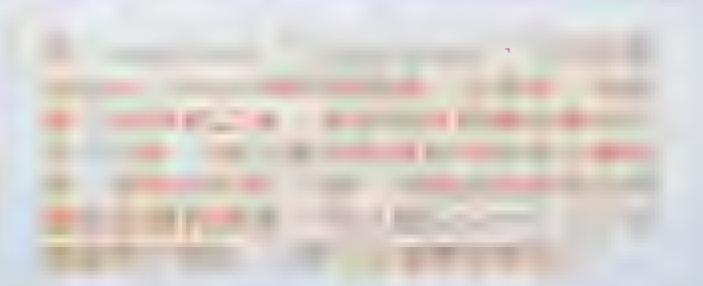
隻巨蛇在等著。





# ①文中用 1 代裏邊第一句話回答·以此類推。







(PART I)





3.推門進入 Scumm Bar · 好熱鬧 ,不知誰是梅盜頭子?

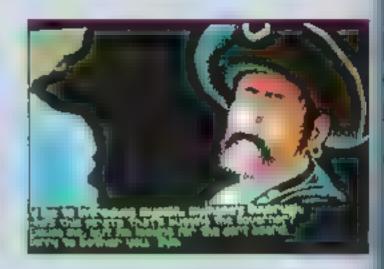


4.先問第二桌。看他先和我打招呼,便報了姓名([]),誰知他竟然嘲笑我的姓名!([]) 遗好他只是隨口開開玩笑而已。

請數姓名(I)後,他反問我來意。據實相告(I)後,他 指點我到關墾房間找有威嚴領 派(important-looking)的海 盛。

順便問他市長住那裡(1)。 他說市長官邸在鎮的另一端, 但市長不喜歡和盜造訪。

造就奇了。為什麼呢?(①、 ①)







6. 早知道就不和第四桌交談(3) · 4 )。竟然向我推銷耖之器! 早玩過了 ·



7.狗兒,狗兒,你知道什麼秘密 嗎?問了半天,不得要領。( 1 ~ 3 )



8 往右走到隔壁房間,對海盜頭 子直說(2)。

他們看我乳臭未乾·娶我通過

拿了證明再來見他們。 劍術如何考法?(1)

海盗頭子:「先買把劍,找到 劍王 (Sword Master)、打敗 他就成了。鎮上有人可以指引 你找到劍王,不過你得先拜節 學藝才行。。

**盗術是怎麼考的?(2)** 

海盗頭子:「到市長官邸拿一 尊褲像 (The Idol of Many Hands),它放在透明展示盒 裡。官邸外邊有群凶猛的狗守 衛善,你得想法子通過,例如 下獲之類的法子。。

蒋什麼實呢?(3、6)

海盜頭子:「傳說為上埋了一 批賣藏(the Legendary Lost Treasure of Melee Island) . 找到它、帝国后锂。配得先拿 到最實圖 (map) · 《記數是 磁簧听在。



9.推開廚房門向胖廚師打招呼,





10.欲練盜術·就從此處開始。趁 胖廚師走出來・福進去瞧瞧く Walk to door》,不料被他察 覺喝住。



11.等胖廚師走出畫面,再走進廚 腰。

能拿就拿,桌上的肉(hunk of meat),桌下的鍋子(pot) 都取走。



12 打閱後門,門外有條魚(fish)

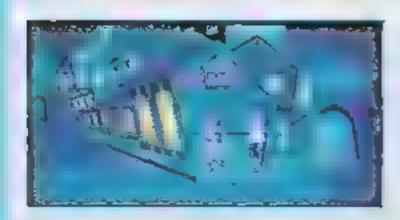


13.怎麽把烏趕走?如豳所示,把遊 標移到木板未端,執行 Walk to指令。啊哈,多踩幾下,看 你還飛不飛走。趁鳥在空中 飛旋・拿走魚。

# Shore Island fork house lookout point Used Ship Emporium village bridge (lights)







16.街角站者一人,上前問問。對 方沒頭沒腦先問了我一句,客 我一時丈二金剛一摸不著頭腦 (1)。

也許他知道藏**資**圖下落,再問他(1)。

那人:「嘘·小聲點·警長(sheriff)說不定就在附近。你想買藏寶圖嗎?世上只此一份,實你100元就好。」 我那來這麼多錢?只好暫時作



17 對由有二個人、過去搭記(3

原來三人本是海盗。自從猴島 冒出一群怪異海盗後,這行飯 就不好吃了,只好改行經營馬 戲班,另謀生計。



18.欲見巫毒敦(voodoo)法師就 從此門進。



19 拿走右邊箱子上的橡皮雞 (rubber chicken)。



20 同右走, 法師赫然在此!他不 在楚我拿走橡皮鞋, 因為裡裝 了劑輪,很吵人(2)。

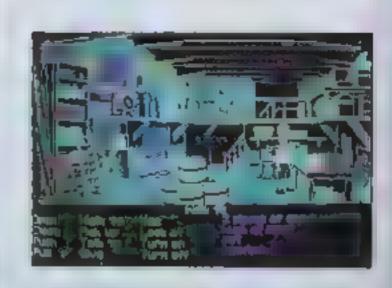


21. 請他作法一卜我的未來(2)、

法師說看到我當上船長駕船遠 就,又說看見我在一隻戶六猴 子裡頭。說到這裡廣個關子, 然後竟然消失不見,



22. 雜貨店由此進。



23.唉·老闆不在?看看有什麼來 西是我正需要的。拿走鑑子( shovel)和劍(sword)。 泰老闆不一定會在店裡頭,如 果不在,可〈use bell〉叫他出 現。如果在,則和他交談。





24.一問之下,才知一把劍要賣100元,一柄鏟子要賣75元。我口袋空中,只好都放回去(①)。 ②、①、①、②、①)。 ②、①、②、①)。 問他劍王住處,他說除了他之外,沒有人知道劍王隆居的地方,不過他可以為我是一趟, 問問劍王是否願意讓我知道路徑(①)。說完就動身出門。 再按給〈use bell〉,老闆回來。 說。劍王要我跳進湖裡冷靜冷 都再說。好,等我學藝完成, 看他見不見我(①)?



25.有人被關在這裡。問問他一唑 ,令人無法忍受的口臭!犯人 解釋:沒辦法呀,這审裡除了 老鼠外,沒有別的東西可吃。



26 市長官邸外的狗果然凶猛、還 是別靠近為妙。



27.回頭走到小巷(alley)口,聽見有人叫我,便走了進去。警長尾隨而至,警告我別在深夜 排胸暗巷,還說為上不事解, 不是觀光好所在(2、3)。



28.爬上 pole·使用橡皮雞滑至對 岸 (use rubber chicken on cable),開門進屋。



29 外面招牌明明寫著此地可以歇 腳休息,為什麼不歡迎客人呢? (3、3)

獨眼漢子說本來這兒觀光客絡 釋不絕·不料有一天,一後訓 練有素的禽獸忽然野性大發· 重傷一名客人·他因此歌樂· 和那隻闡喎的禽獸過養隱士般 的生活。可悲的是他小時候便 是遺牠攻擊而失去雙手。



30.來到馬戲班,打齊招呼吧(



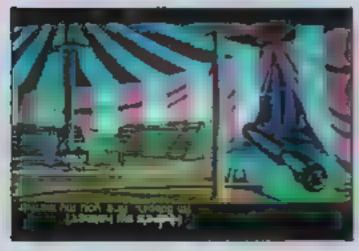
31.這對瘋狂兄弟居然要設計我爬 進大炮炮管裡!唔,代價多少 (2)?478元?太好了,可 以用來買藏賽圖、雖子和劍( 1)。



32 間我有沒有頭盔?當然有 2])
。 、use pot/



33 概然一聲,主角被射了出了, 說巧不巧,直接命中對面柱子。



34. 味・太慘了・連字都顧倒了! (任選一句話)所幸錢賺到手 了。



35.找街角那人買藏寶圖。(上前 交談)

那人:「帶夠錢了嗎?」

當然(2)



36 瞧睡藏實獨長什麼樣子?《Jook at map》天哪,這是舞曲步伐嘛,立刻質問他(用交談指令)。誰知他氣定砷閒回答說,是有那麼一份嚴資圈,不過遺失了。敦我哭笑不得。



手拿、海和老訓交談 (1、1)、 、(1)。 超越監斗中期囚犯印象得要命 ・順便買一每轉荷(2)。 倒王不肯見我・該害應找到他。 ・「有子・教老閱再去問一次

・我尾随跟蹤!( 1



38 聲緊跟在他身後走出雜貨店, 瞥見他往右行去。



39 晒各雜貨店老闆的路線走就沒 4。

泰如果看不到店老闆,只要一 路往鎖外走就反錯。不過不能 中途做別的事,否則就得重新 踉蹤。



40 啊哈·終於讓我找到劍王。上 前跟他該談。〈侍續〉



# 多天裡的一把火



57

# 軟體世界

國防部級手有意和軟體世界別苗頭、在國防部 健世界別苗頭、在國防館 健康出數種模擬訓練器、 吸引了大批人類等觀。其 實達些軟體除了與實感外 、 近本比軟體世界發行的 遊戲稍緻、運真、好玩。 配備 VGA 和脫奇音效卡 的玩家當知此信不假。

軟體世界今年在新北 更取到赵人的場地,你們 了中间思達、存金的展示 空間、除了學句能或應行 展示區等一位內格等。 是 VG V 配合廣奇音號 。 展了金磁片獎系》;由 委體數差數和四人用來數 軟體,功力夠為完成是 主場第一手的機會。

以 VGA 配合廢奇音 效卡的現場展示最受歡迎 ,不論是楚漢之爭、決戰 俄羅斯、決戰中國象棋、



# 臺北資訊展熱情報導



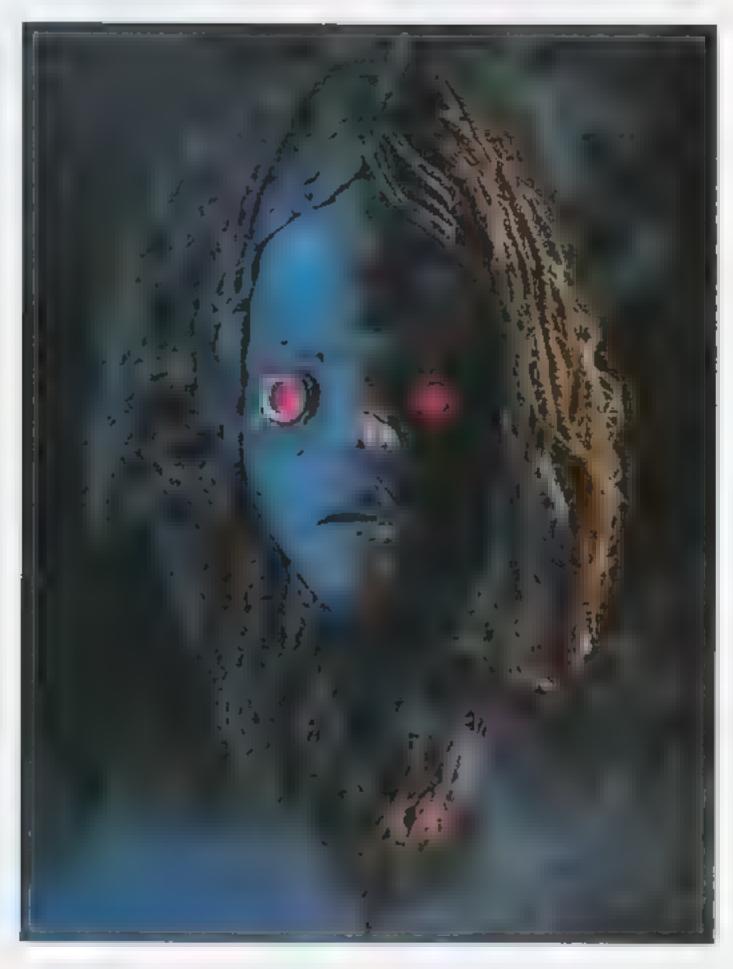


我且以一時的浮樂招呼你



9



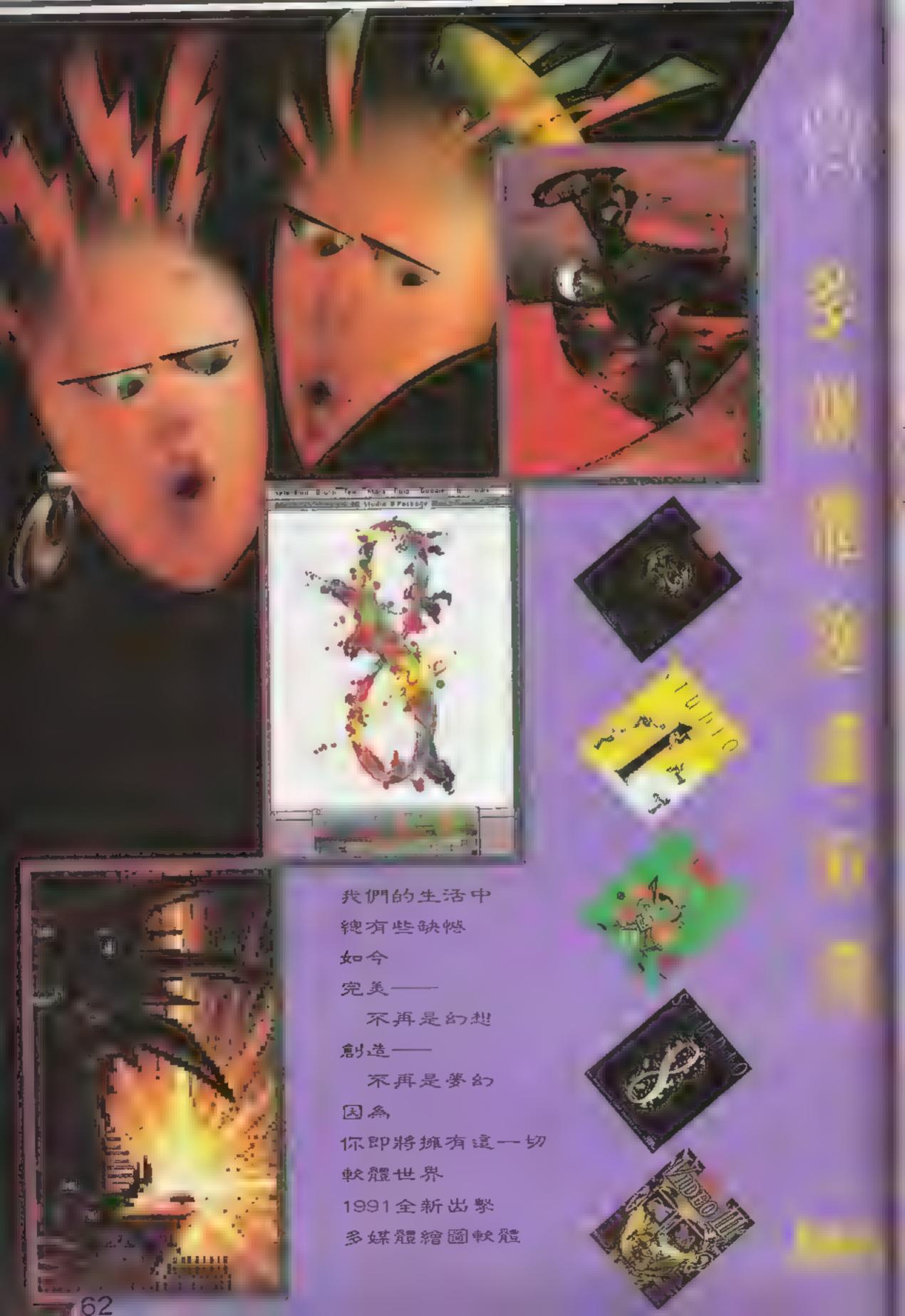


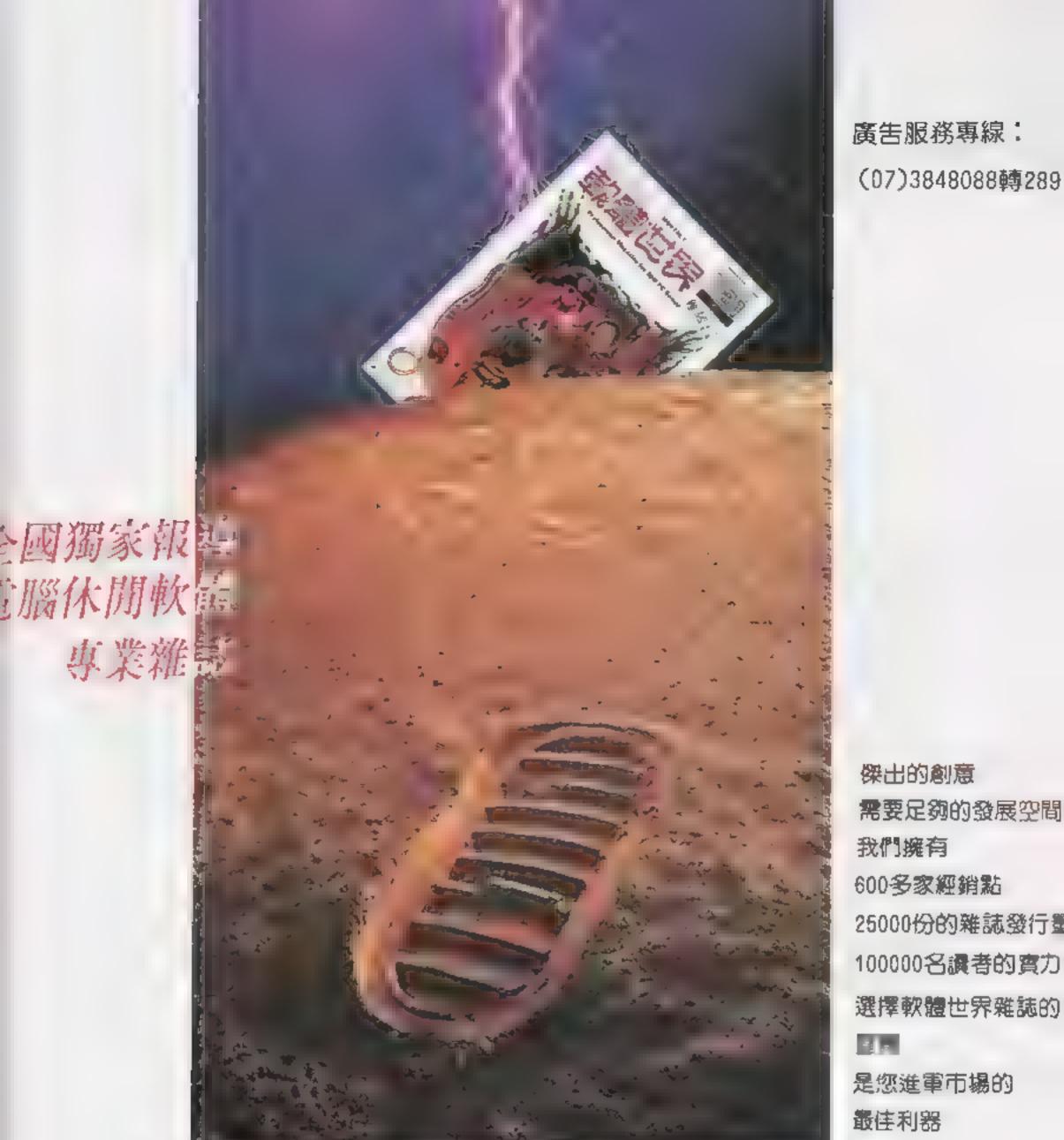
拒絕安非他命的毒害 千萬別成為撒旦的祭品











廣告服務專線: (07)3848088轉289

傑出的創意

25000份的雜誌發行量 1000000名讀者的實力 選擇軟體世界雜誌的

最佳利器 電腦休閒軟體界不可抹滅的

軟體世界雜誌

# SOUND BLASTER GARD

聲霸卡:語音卡+ADLIB魔音卡+MIDI卡+GAME I/O+C/MS音樂卡(需另購IC CHIPS)+衆多支援軟體…

24. 野光竹體出 F 节郊 ……常年至生之文文及4+美……… 影位:10万平驻发达统 ······ 新音数CAME及接続······ 自然原告争! …… 是接入1日类器…… - F拉OK作品""字萼

马平军下卡尔。進購軟管



聲霸卡Ver1.5的標準包裝



- ①可配合ANIMATOR及其他軟體製作生動的語音熵報系統及製作 語音教學軟體(CA 嚴佳的工與等。
- ②聲霸卡完全和ADLIB相容・所有音效軟體都可以玩效果更佳・ 立體+語音輸出。
- ③可配合關外FM及MIDI編曲、作曲軟體 · (以五線譜編曲或作曲) 如VME、MUSIC、SPUR、SP4.0及SPG4.0---等。效果奇佳。 可作為學校或個人學營育樂創作的最好工具。

#### 警額卡擦商:

- 語音合成功能
- C/MS原有的12譽部立體合成音 部路 西海見輸ぐ MS IC CHIPS オ南北 功権。
- 11 書部FM樂器普效,並可自行 製作(ADLI□≠完全相容)
- ●數位化膏音輸出
- 數位化聲音輸入
- DMA(直接存入)及減少硬體壓 縮,可節省CPU的時間及記憶 容量
- ◆標準規格PC搖桿接頭
- ◆連接M DI樂器的標準接頭
- ●含功家擴大器及麥克風揮座
- 立體管效擴大器含音量控制

- ► 附帶軟體項目有:神奇支援電腦 琴/露說話的鸚鵡/語音錄放系 統/語音合成及心理醫師範例軟體
- 磨爾卡(SOUND BLASTER)可 插入任何揭充槽在您的IBM PC。 X1 · AT · 386 · PS, 2(25/30 ) - Tandy(except 1000EX/ HX)及ABM相容的電腦中皆可。

#### 系統配備:

- ①最少512KB記憶容量
- ②DOS 2 0版以上
- ②CGA、MGA、EGA或VGA相 容板子背可。

標準包裝:(全國統 集價NT\$6 950

- のSOUND BLASTER贈稿卡界面 ②FM邮奇電腦琴弹奏軟體(FM IN TELLIGENT ORGAN)
- 意象語話的精磁軟體(TALKING
- PARROT)
- ④類青製作線放軟體(VOXKIT)
- **国語音會成及心理醫師診斷範例軟體** (SBTALKER & Dr. SBAITSO)
- ●可被世界上最大的音效及語音軟體支援。⑥內附4片5~7及2片3~1次體磁片 ⑦說明書及保證書
  - @一條Cabe(接喇叭用)

1994 is egittered increment of Immonitional Business Vactories INC. Adb as a represent redement of Adb INC Tandy is a registered trademark of Tendy Corporation

台灣總代理

# 勤益電腦股份有限公司

台北市南港區東斯衡34巻18號3年 電話 (02)7830887(8株)7831673 783168 (集)復 機 : (02) 7854223 ・ 7831417 門市部 台北市安和路纹號

Tel. (02) 781 5368

# 歡迎洽購,衆多新進口支援 聲霸卡軟體,或詢寄選購品目

基隆市	
安司電響	932-
台北西	
中侧盆底	(DZ = 77)
娄祀門市	02-21
基準な事	02:03
正接電訊	02: 33
捷字電腦	02-30
五宗電器	03-30
全亞電腦	Q2 7

773654 新莊市

巨功44位 62-3844407 板橋吉

2/0230 含甲羅羅 02 9,45042 土城艦 \$1603 使管理箱 02 391 37 81年368 7. 7 電子 位2 33:5617 218358 景性複唱 02 3973802 **电受电器** (\$2.321@\$70) 852673 年間日後 02 502G844 314215 首斯尼波 32-3148217 校園整市 野母電響 62 3318243 朝玄祝祭 02 593735°

汞和密 提舞資訊 \$2-33692年 海河電路 B4-7225年 新聞之後,15-75745.20,被曹國國 Tay 1779年 全個電子 C2-33 FSES 多数資本 2 MSS 2

7京電管 52 75 131 (9高克思 发 新70275) 中提出

用通貨B 02-3973850 資金分 37 2503257 新台藝市 受化資品 対 32年733 宣献市 

易港上電 63-4277927 应其资品 34-3752056 清水額 岩性音を 435 317777

**萨雷音经 DIS-326211** 表話新原 HSF 331003 上於電響(於一般(8時7) 音新電響 化原子51次約

智能電腦 O4-2543105 **電子電弧** 04-2271275 長海雪里 34-3722579 3.严食民 34-757 014 神能遺傷 ()4-2265635 · 力電器 | \$46-6961 2

粗井笔

未始音訊 04-7614718 日間音訊 04-1315 03 最高電腦 06-7385113 曹剛ル学 34・2227495

潭林製 專義市

台南马

**省蓝瓷区 66 2241796** 台灣文建在34-2529995 · 模型音声 (94-5) 2-6-7-6-5-5-17

事業集 pan a13229 風温電視 06-26871 7 是和企業 D4E 9221B9 台南縣 4方理题 (855-335291 高雄市

鳳虫毒

正元香业: 06·2280067 章階資品 05·78317·2 **亞美電路** 07-2714404 非實資訊 05-2223477 恒要标题 57-3352114

研立建築 07 2 1128

建版意图 07-7478327 李编真环 07 82\*2780

北海企業 DR9-335396 花蓮市

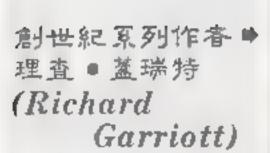
新興運輸 038-336007 花連蛛

清學資訊 038-888050 元 東 味 **新聞電響 98 9252569** 



# 從横十年創世紀

# 訪



# 編譯/ Jommy Wu.

1989年歳末・有位金 **髮碧眼的美國小** 伙子・在東京街道上留連 **張望著。他來這城市已經** 好幾天了,在嚴程未了, 他想對這個大都會作個最 後的瀏覽與眷顧。走在任 何角落宴,他觸目可見的 是標示著創世紀標誌的手 破、漫畫等、小說以及許 多促銷遺個廣受好評遊戲 的物品。當他結脹離開版 館時,會客廳裏的電視節 目吸引住他的目光。原來 正在播出創世紀廣告片, 只見那位身 蓍中世紀 王袍 的 Lord British · 正鼓動 如簽之舌要玩家接受「創 世紀系列的挑戰」。當他 在機場等候班機時,他又 看到一位年輕媽媽陪著小 孩一起在觀賞星期六晨間

官,清聽我呢呢道來

播映的「創世紀十通」。

搭機返國的旅程中。 他試養假寐片刻,腦毒裏 却雙脚浮現在日本的點點 成高。那些日子宝,象世 紀 Game 迷們爭著索取

這位任兄名叫,埋卖•美 北林(Richard Garriott) ,是位年僅27歲,在美國 士生士县的微州佬。他的 卵型相當廣泛、在户外片

> 創世紀系列最 新風貌(第六代)



謹幀選擇凍ラ┰,● 你在遊戲中的命 運就此註定

> 他的親筆簽名,或以和 他撮手為榮的幕幕情景 ,不時地湧上他的心頭。

> 這位滿頭金髮的小伙 子究爲何人?他和創世紀 旋風又有啥關係?諸位看

陰活動方面,諸如洞穴探 險、攀岩、滑水及滑雪等 皆為其所好,此外,他也 **酷好端起空氣槍在戰爭遊** 戲裏來場血肉橫飛的廝殺 。這種雙重性格,多少表

# 瑞

現在其間腦遊戲的設計風 格上。理查本人可說是 Lord British 的比身。他 门才流利、像極了這位創 世紀小説中的不朽統治者

順便一提的是・很多 人都以為理查是位英國人 其實不然。他既不在英 國出生,而且也不具備半 點皇室血統。大學時代, 一位朋友就因為理查談吐 温文儒雅・而誤認他是土 生土長的英國人。雖然不 是皇家子裔,但他却有位 赫赫肯名的父親 歐文。 盖坞特 (Owen Garriott) 他是一名太空人,曾参 與過「太空實驗站Ⅱ」的 任務,並且在最近作了一 趙太空梭飛行之旅。

創世紀故事的虛擬要

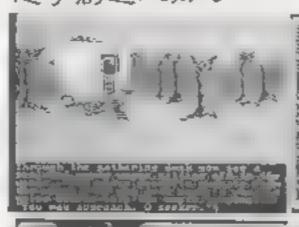
65

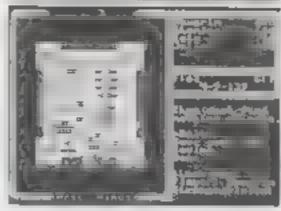


追溯到1977年,那年攻查 還只是位高中生而已。當 時他和朋友們對一種嶄新 的遊戲——龍與地下城系 列( Dungeons and Dragons),相當有興趣。理 查承認他玩 D&D 的遊戲 心得,對其爾後撰寫創世 紀系列幫助甚大。事實上 • 那時他在學校正好主修 了一門電腦課程,老師要 他交份作業以考核其學習 成果。他把電腦程式作業。 取名為「D&D1, D&D2」 等。他這些早期的遊戲, 主要是考驗玩家逃離險境 的應變能力,畫面上以一 列屋號( \* )代表一適牆 X代表門,英文字母則 **表示各種類型的怪物。**# **全在筆記簿上寫下了28個** 這種模式的簡易遊戲,但 其中絕少真正設計成電腦 遊戲來銷售。



1979年,理查自高中 舉業,並在當地一家電腦 資訊廣場工作。很快地, 做就對蘋果電腦遊戲, 他就對蘋果電腦遊戲。這 些遊戲導引他進入立體透 觀斷形組成的高低迷宮世 界。結果那年夏季,他全 心投入高品質透展圖形的 研究工作上。後來他運用 創世紀系列一貫的 特色:藉古普賽人 之手創造人物 ■

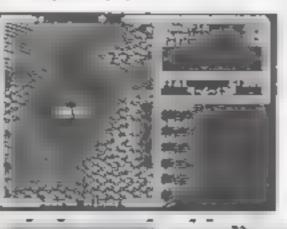


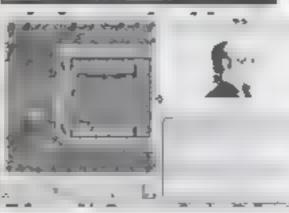


創世紀 N中的 ● Lord British城堡

這些發展成果,撰寫出一個不準備上市銷售。僅供 其好友分享的角色扮演遊戲 一一Akalabeth。然而他 那電腦遊訊廣場的老闆。 却說動他銷售這個遊戲。 結果 Akalabeth 上市後造 成碼動,讓來意賺足了念 大學的全部學費。

創世紀目前的遊戲 畫面格式可上溯到 第四代 ■





◆支援256色 VGA是 創世紀 VI 的明顯改 進

時在學校宿舍及家裏的衣 機中安裝妥者。 」

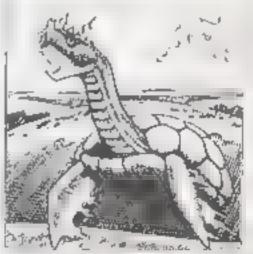


我可是最兇殘的。

肯·阿塔(Kew Arnold)·是我一位非常要

方塊圖形在鐵幕上以 一長方形方塊顯示,人物 大小為 8位元組高、2位 元組寬。最後為了要在方 塊上加些東西,我們將方 塊設計成16位元組高及 2 位元組寬。

創世紀第二代極為特別,因為它是我第一個使用機器語言撰寫的遊戲。 那時我即將到加州念書,



誰說的;我也不差啊

並且為一家名叫「加州太平洋」(California Pacefic)的公司工作。在那裏有位同事叫清掃。鲁爾斯(Tom Luhrs),他非常照顧我。並且教尊我有關機器語言的所有知識,所以呢。清掃可以說是創



世紀第二代計畫的幕後英 雄。

這個遊戲至今還有一 隻蟲(bug)尚未除去。 假如有艘海盗船攻擊你, 而42既不表蘋亦不戰鬥, 反而駛近並且上船,此時 昭鹏不了解發生何事,最 後海盜會突然出現在他們

壓根兒不去想工作上的任 何事,只是想儘量鬆弛身 心而已。然而在休息期間 , 我又會突然得到靈感。 於是就將它寫入遊戲的劇 情綱領之中。

在壽製創世紀第四代 時,我對人類德性以及他 們如何和人物屬性發生關



● Origin公司割辦人:蓋瑞特父子 (由左至右為羅伯、歐文、理查)

自己的一般船上,而你除 了擁有原來的船之外,又 新添了那艘你哪上甲板的 **梅盗船。如果你重覆遺個** 伎俩,不一會你就有大批 船隻了。

我們之所以會漏掉遺 **隻蟲・那是因為我們測試** 遊戲小組的成員不但少 而且欠缺經驗。今天, Origin 公司已約聘了10至 15位的專家,專司遊戲測 試的工作。

每當我完成一代創世 紀後・就會進入『遊戲腦 死』(game brain death) 的狀態。在這段期間,我 連產生興趣。最初,我只 想到真理、爱和勇氛遣三 種基本德性而已。接著我 設法將這些真實世界中激 勵人們奮發向上的屬性組 合起來。當然、如食婪、 嫉妒、爱及憎恨等屬性也 可以符合這些條件,但是 他們在某些領域是相互重 盤的。所以這個問題讓我 思考了好幾個月之久。

某天,我正在欣賞一 部我最喜歡的電影線野區 踪(Wizard of Oz)時 突然從中獲得得求多時 的答案——我最初的三種 德性可以發展成八種德性 如下:

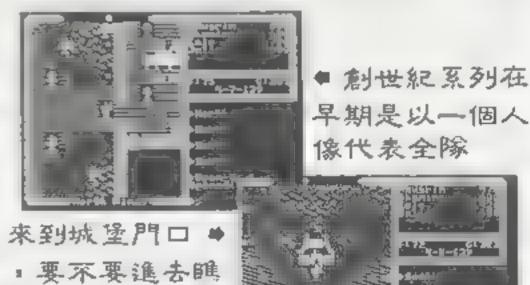
- 1. 真理本身可以成為誠實
- 2.愛本身可以成為同情。
- 這可跟宗教扯不上任 何關係。
- 8. 上述德性的空集合,便 是驕傲。但是驕傲並非



# RPG經典之作一創世紀VI

- 3. 剪氣本身可以成為勇敢
- 4. 真理和聚融合可以成為 正義。
- 5. 爱和勇氣可以成為犧牲

德性之一, 所以我使用 一個相反詞——讓遜 ( Humility ) 來代替。 1983年我們創立了 Origin公司,辦公室就在 我父母的車庫。那時我們



瞧?

6 勇氣和真理可以產生騎 士榮譽。

7 真理、爱和勇氣融合。 可以成為我所謂的「簋 性 』 (Spirituality)

家以製作收縮封套、拷貝 磁片作為副業。在籌製創 世紀第三代時,我母親也 是此計畫的美術指導。她



製作各種插圖。這些插圖 · 有部份使用在巫師及牧 師的魔法書中。

過去我常常到附近的 書店去購買魔法書籍來参 考,因為我想讓我們的魔 的祈禱標記,結果後來真 的得罪某些人士。

在這個遊戲發行3年 後,我們接到一應來自這 方面的研究專家的電話 。他說我們手册上 Anju 人在他們的信中·大多承認從未玩過創世紀遊戲· 或從看過某人玩過。我認 為選些遊戲對他們而言, 多少有點整濟神明·然而 實不應以偏微全,一般抹 不管我怎麼費盡口舌 或改正,這些宗教狂熱者 還是污蔑我是個邪型的杂 程者,將來會在地獄中永 世沈倫。選好這種僧件每 年只收到一、兩封。

的象徵嗎?

現在,我要告訴你們一些難以價值的事情。雖然我很概要遵整恐怖信件人,但是我對教堂及人。 他拜學校(Sunday School))的



# 創世紀VI工作小組全體成員

我母親為了尋找可用的插圖,翻尋了不少審藉 一最後她随手抄襲了一個 有趣的圖騰,作為我們牧 師法書中,代表古代真理 Sermani 頁上的圖像,是 遠古尊奉猶太教耶和華的 圖牒,您可任意移斷到手 册上來販售呢。經過這次 的事件,我們在蒐集資料

撰寫手册時都格外小心

,以免重蹈覆轍。

ち此人

有些人們對我們遊戲 包裝封而上的個家,颇有 , 微詞。則如他們 , 故創世紀





家介面需要做什麽改進?



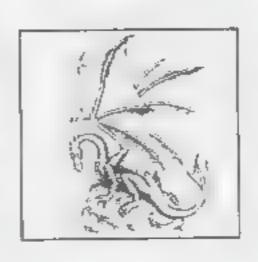
在劇情决定之前,我 花了大部份的時間來研究 所要運用的科技智慧。在 計畫著手之初,我會不心 靜氣地坐下來,並且審視 前一個遊戲,接著詢問 已 發個問題;我們如何來 改進上個遊戲的製作技術。 如何把圖形做得更好?玩

特殊的能力、造型及移動 方式。可是到此階段,人 們還無法進行交談。



**译物是我們下一個處** 理對象。我提寫了一個製 造怪物的計算公式,可以 護它們與玩家交談或者攻 **鞏。此時,我們也給予玩** 家戰鬥選擇。接下來,我 們要操心的是,武器及其 他物品在何處出現。為了 盆玩家能夠購買到他們所 需要的任何船上物品,我 真的跑到船上窗地觀察了 好一狮子。到此階段,整 個遊戲架構可說是幾近完 成。玩家可以在奇異國度 夏行走、買賣物品,與怪 物戰鬥、收集資藏等等。





通常・我都會為遊戲 加上示範畫面・讓玩家們 將來創世紀系列要朝 那個方向發展呢?我想着 從劇情的角度來舊眼,大 概可以作出三、四種變化 。創世紀第六代的物件導 向設計 ( object-oriented design),使遊戲程式處 理更合乎避賴,然而它有 —項主要限制:由於此遊 戲是在方塊圖形上設計, 所以物品的大小完全相同 (16×16 pixels) 。 創世 紀第七代和第六代類似, 但是物品的大小和樣式不 再限定成特定模式。所以 玩家們可望看到巨型怪物 中型生物,甚至非常細 小的物品。這種遊戲設計 🚉 更接近事實,可說是一大 進步。

與創世紀第七代同時發展的Worlds of Ultima 系列遊戲有和第六代相同的系統,但擁有新的大地和世界供玩家探索。第一個遊戲的冒險旅程從Pseudo-Aztee 地區展開,定名為 The Savage Empire,請諸位玩家拭目以待。



# 大風起兮雲飛揚 一訪楚漢之爭作者

# 採訪/吳海境

由 於路上耽關了一些時間,到了會區地點老 問,到了會區地點老 問咖啡館,便應見店門口 一部 YAMAHA 機和上坐 者一人,似乎在等人,上 前一周,果是今日紡絲的 上角。將她紡進老樹咖啡 館後,我們便關門見由腳 了起來。

「新學侯」是何許人 也,為什麼不願透露真實 姓名?據他表示是深感 「人怕出名豬怕肥」,所 以希望以筆名新學侯隔呼。

「新學候」是三國時代張 代的封號、看來他是相當 放置猛張飛了。

談動應整漢之爭的動 機,他說是看到金磁片獎 比賽廣告,所以就想寫個 遊戲攀賽。

由於對歷史有觀趣, 從前也就愛玩-國志、水 準傳,所以當時就打算寫 個類似的遊戲。不過在構 思之初,便立意不想將遊 戲風格設計和別人一樣, 因為這樣一來,作品就擺 般不掉別人的影子。

他也坦承楚漢之爭在 選項上的風格很三國志。 因為假若一開始創作。就 什麼方面都與衆不同。與 是報步歌難。於是便取巧 。從有名遊戰各取一些特 色。融合而成。

遊戲中的主要人物都 是振雄漢書,但由於史書 上的人物不足,所以只好 捏造了一些人物來換數。 人物的属性除了參考漢書 外, 還參考了先秦史。至 於人物於何時出現, 加入 那個陣營, 也都根據史實 。

這麼一來,遊戲不是 偏重教育性質了嗎?

他解釋道:楚漢之爭 的設計出發點便是立意簡 單,讓小學生也能玩,不 思議小朋友把歷史搞混了 ,而不是給販路遊戲的專 家玩的。

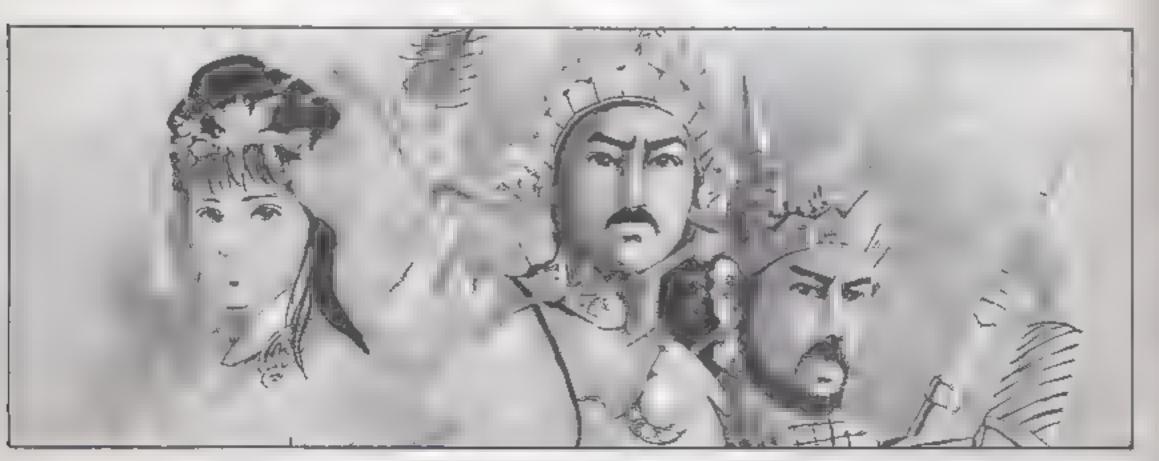
從戰略遊戲的觀點來 看,楚漢之爭的人工智慧 雖實不高,戰略遊戲就家 可能會失望。不過遊戲遊 飲設計時就是界定在較低 的唇次,因為難度太高, 玩家容易產生操拆感,他 不希望讓大家誤認中交遊 數的雜度都很高。

楚**漢之**爭從擴思到成 品約花了兩個月的時間, 還是他利用署修空檔寫的「 再經詢問才知道這個遊戲 並不是他第一個作品,早 先就寫過一個 RPG 和三 國志,但都未成熟。這次 寫遊戲便是有前兩個遊戲 探徵下來技術與經驗,所 以才會遊歷快。

提到寫楚漢之學的程式撰寫,他說這個遊戲是 以Turbo C為主體,與 資本理學事業 面處理則用組合語管。 類 可 使 大的 致抑空間,但 Turbo C的繪圖函數速度 太優,而且未支援 VGA ,只好用組合語言另行網 寫。

他同時提出在 PC 上 寫中文遊戲有許多不便之 處:其一是要自己選寫很 多處理過形的小工具程式 , 相當麻煩。

其工是顯示模式太多





報·導



· 逼得遊戲最好每個模式 都能支援,不然至少也要 支援 MCGA、EGA 和 CGA(可用 SIM 轉換成 HGC)。為了支援 CGA · 不得不採用320 \* 200的 解析度·因而造成螢幕上 斗大的中文字·根本擺不 了幾個字。

其二是遊戲中動用了 大量的中文字,都需以圖 形方式處理,但欠缺良好 的環境支援,在記憶體容 最有限的情況下,無法把 所有字形讀連記憶體,大 大影響執行速度。

其四是 PC 相容機種 太多,他只好把玩者的電 腦設定成最基本配備: 此外畫面對遊戲而言 非常重要·忽視不得·所 以他便找來大陸出版的畫 冊·利用 Delux Paint 把 關掃進來修飾,再用自己 寫的工具程式讀取畫好的 關形檔來使用。

圖形的東西較感與趣,程 式執行後圖形可以出得來 ,覺得很奇妙,就迷上了 。沒想到因此走上寫遊戲

运**條路。** 

關於他得獎後,是否 會能關往寫遊戲這條路發 展下去,他說寫遊戲是目 前主要的目標也是與趣所 在,想好好發展下去,因 為市場號可為的,將來有 可能以此為終身職業。

針於想當試寫遊戲的 玩家,他提出兩點作為參 考:

> (1)用什麽語言寫並不 重要・要看遊戲架 構态合用什麽語言

(2)最好有一個程度相 近,能相互切磋的 伙伴(他當初就是 沒有,所以阻礙很 多)。

訪談的最後他希望軟體世界多舉辦像金磁片獎 這樣的比赛,發絕人才, 這樣的比赛,發絕人才, 這便多人來參與,競爭多 才可快速提昇中文遊戲的 水平。



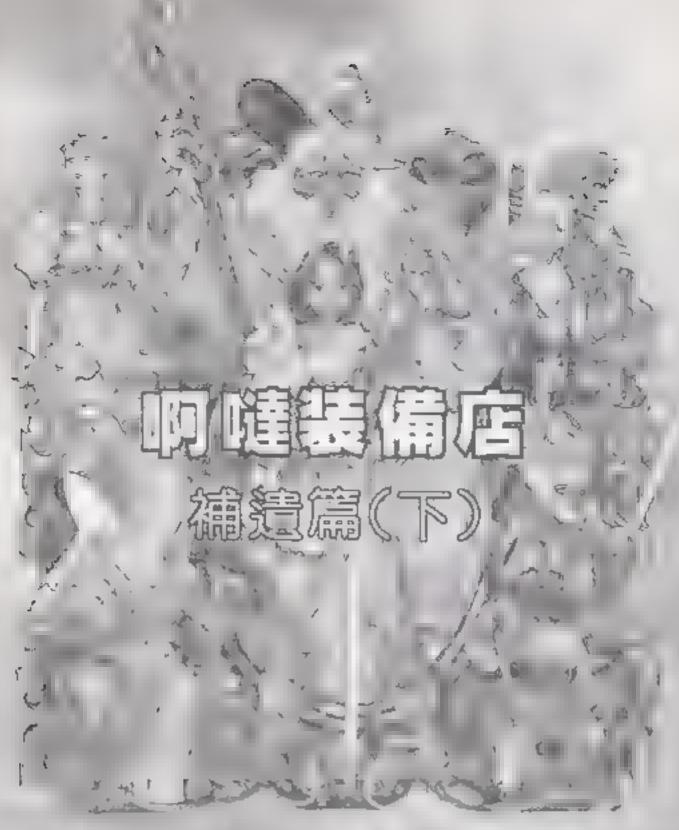
軟體世界雜誌

# 把預算花在刀口上

面臨經濟不景氣,如果您要縮減廣告預算, 又不影響銷售量,我們提供您,這樣的空間,您會發現只要花很少的預算,就可以到達 會花很多錢的市場。

刊登廣告請洽:(07)3848088廣告組





/Y. M. J.

连 。 東教們以談在KPG + 日 記談種職物和, 电 、 认用。 "

# 一、金屬與珠寶

至於日本企讀不就不不下了。 與私類「巴的司」的子是一般。并 每一個階級與屬望的眼神,也使一件 作物美術館,物更為生色。并為了,其 值非凡,有些珠寶更具有神奇的魔力 使的意思或病を主命學就可以為的 也也是可以病を主命學就可以為的

1.金属(Metal): 人類由礦石中提 州田村に了たっぷ、市でされた 介曜市是では、まっ全芸を主着 十、竹野さ、正以同は亜金電影 むこ野水 もご - "分价"主 编 1. IT E 15× 12, 11 " " 1 F 描述上 5 2 4 平化,有益物以本,并如三十二二 大星全体的 17 (1) 1 2 54° 63 1 1 1 1 常被用來鍛造貨幣的傳承金屬。白 值較低,但是這並不影響它在日常 李声中的 \$1 10 121.20 E 神聖的金屬,因此人們常把白纸做 成十字架和各種首飾保護自己免於 不死生物的侵害,而銀製武器也據 說對復活死屍具有特別的效力。 除了上述的特殊功用外·白銀也是 4 首飾的常用原料。純銀性亦款、要

要成形。产品、"一味是几人家" 程程。

24 T 3 . 46 0



重易幹,便逐漸被較輕、堅制,又 可緩打的越器取代了,只有極少數 買不起鋼製裝備的窮鬼逐會勉強使 用。

- ①鑼鐵(Iron)——用途最暖的金屬 非鐵莫屬。將生鐵再加以變製便 成了精鋼(Iron),可以製成最後 良的利劍、盔甲和盾牌。鉤鐵打造 的刀劍可以磨幕箍利無比,又比齊 劉輕便,堅制:劉製盔甲堅固而有 弾性・不易破損・為穿戴者提供了 更大的保障。鐵劍的出現也改變了 武士們對盔甲的需求,雖劍能砍破 ,皮革甲、加基雖子甲、沈重的鈍死 沙劍根至河上門,周南北。三十世,四 了保護自己一時鎧甲一再加厚補強 《角與弱點》及後便發展出人套的 鎧甲(Full Plate)了。 除了晚四用裝備,像獅子、獅子等 一般物件也大多用鐵製成,足證證 是图除者們最「親密」的金屬。
- ⑦白金(Platinum)——白金是一 孤此黄金更稀有、更谓昂的金屬。 計方 心的産品 切りすい イン・コープ 做為貨幣使用,大多廣泛的做废各 種特殊的器具。2. 2 C 自金是一種能耐腐熟的坚硬金屬, 因此它的提鍊極為困難,少數終年 生活在高温中的生物,像火蜥蜴 (Salamander)等,將白金製成 武器使用,因為只有白金才能在高 温下保持堅硬。這插武器較一般的 鐵製武器更堅韌、更不易报數、可 **是太過沈重**,並不容易使用。白金 較常用來製成飾物和頭盔, 前者是 因為白金的似領與不會腐蝕,後者 ]][是由於白金的硬度可。若久居而 九色色 課題

小勝秋華· 已似乎在本質上易於與 魔法的能量發生共鳴和處應· 所以 常在傳說中被發去節切以狭製· 成 為威力強大的魔法水晶、神秘的力 是泉源,甚至邪惡勢力恃之橫行的 無暗舊石。

水晶是具体的碳形結晶,常群聚成一束、裸由在岩腦之上、晶莹而美感。由於它的晶體結構呈長條形。 点面(对意)。。。 的長條形物件(最有名的大概就是 水域傳奇 1 中的本面和 Crystal Sword + 反如英雄 + 全身持有的是 水晶体 Blue Crystal Wand了。這 製成的異器多被賦與強大的 於實際的優型,或雖到成較大的遊 於實際的優型,或雖到成較大的遊 身符、微量等物,這些東西都在智 。。。。

的魔法俱奇。

據傳水晶製的兵器對電廠具有特別 的供害力,但事實上水品質時易確 ,如果沒有附上法力,是不適合作 成武器盔甲來使用的。

②紅寶石(Ruby)——閃耀善亮胜 整紅光澤的紅質石,是鼓受仕女及。 新型使得它的價值適高於其他實石

10

鮮紅乳透的紅寶石一般多認為具有 太陽的力量、整含有不可思議的魔 人工力。在使用有所有所有所有 實石的最佳原料之一。具有法力的 紅寶石也常被選在長劍或刀的護手 中央。驅逐不死怪物的銀十字架。 或是離稅的魔法權杖和水晶球台座 或是離稅的魔法權杖和水晶球台座

③整蛋石(Sapphire) — 與紅蛋石

局樣著名的簽石,但是沈變的水藍 色藍資石並不具有神秘的魔力,僅 是價值 高昂的裝飾用簽石而已。由 於計了經費石窟範堂學的感覺,雖 資石較少出現在頭冠、戒指字,多 被舊在年輕少女的手鏡和壞跡墜上 ,騎士們也常把藍寶石鑲在護手和 腰帶環上,以示自己的勇氣與忠貞。

- ②翡翠(Emerald)——美殿的淡綠 色寶石·總是給人一種溫柔而祥和 的感覺。翡翠格稱綠寶石·也是據 說據有神秘之力的寶石之一·多被 用來製成藥身符和被指·提供種種 的防護;一些白雕法師的嘅似上也 主字 「字・八甲」。「中」 守護雕力。
- 多鐵石(Diamond)——世界上最點, 硬的礦物,從地底深處隔採出來的 橫石不僅珍罕的假湖,也擁有很多 的用途,除了製作高黃而高麗望臺 的首飾之外,鍛石那超卓的硬度使 它成為製作防護用具的最佳材料。 頸蓋和護腕只要鑲上緩顆漿石,防

的 反器断 「 刃 」 而婚 ( 不過 要 是 辺 見 大 继 廷 之 知 的 武 器 , 那 就 沒 得 玩 了 ) 。

當然有人會經想過要用磺石來製作 之件的盔甲和盾牌,可惜迄今尚未 發現夠大的原石來進行這項鉅作, 如果真有遷種盔甲存在的話,那一 定是一件有史以來防禦力最強、也 最從重的盔甲了。

有任何魔力,對冒險者們來說,它 代表的不外乎大筆的財富。

③珍珠(Pearl)——這種原產自海 裏大鮮中的月白色光滑珠子雖然不 是幾何 ( 見門情報 月、九九首後 下不為如然石匠為認識性難資、生 上、時的最大人工工不 有亡不全 上、時的最大人工工不 有亡不全

57 - A 3

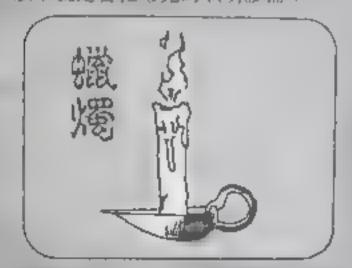


在如南方面,珍珠提供了相當大的 類就。珍珠 可是相當受對 中的首 師用珠寶,珍珠項鍊更是主女作。 城宴。

以上是一些較常見的珠寶的簡介 , 至於玉石(Jade), 瑪瑙(Agate) 等其他寶石, 由於價值與重要性遺不 如上面介紹的幾種, 所以就不再多做 介紹了。

# 二、冒險用裝備

以下就是各種常見的照明設備;



 胃上多,不發預盡。



②火把(Torch)——乾燥的木棒包 上麻布、棉布,再產上極脂和鐵油 ,就成了一支火把。火把可以發出 根強的光線,約可持續15分鐘至半 小時,除非遇見強風,否則即使掉 落地面也不至立刻熄藏。



③油燈(Lamp)---個裝油的油 壶、一條吸油的爆心,加上燈油, 就是 個7 一7。油燈的光光,在 相防,也很容易被風吹熄, 可是它即可以持續點上3~4個小 時,如果帶上一小瓶預備燈油加以 為補充的話,就能速噴進行7、8 個小時的探索,不用怕中途失去光 領。油燈的最大缺點就是光度太弱 ,雖然有人在燈油的或份上動區的 ,也依然無法發出火把那樣的強光 ,不過這樣的油燈已經差差人急了。

4一種改贳型的油燈蓬加上了擋風的

玻璃單,不但不易被吹熄,發出的 光源也更穩定,無形間增加了照明 能力。

2.樂器: 冒險者中最具傷奇性的職業 大概就是哈遊詩人了, 他們手執 樂器, 沒跡四海, 靠哈唱為生, 也用哈唱來施展嚴法。樂器是他 們不可或缺的謀生工具和施法道 具, 一般的樂器共有下列幾種:



①笛子(Flute)——是離最先發明 這種簡便的樂器已經不得而知了, 但是意子的製人是是一次一等 一根粗細適中的竹管,在某些部位 挖上幾個洞,就可以用口吹出两處 悠揚的音樂了。笛音在森林和山谷 中聽起來格外清楚,所以妖精和精 "一","","",""。 來傳達訊息。笛子體徵小巧,可以 "","","",""。



②暨琴(Harp)—一遭政斯說的監 琴,可不是管弦樂團中的那種龐然 大物,而是一個弧形的木框,糊上 六、七條整緊租細不一的弦,就是 時遊涛人用的近所豐野了。監響的 樂哥先營。禦馬夢傷,似多境,似 傾垂,最適合時遊詩人在吟唱演為 故事時能為的夢。如。

監察。在成立生產樣素的。有些一

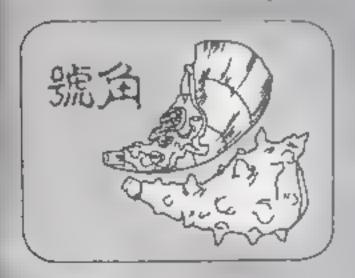


值非凡的暨琴不值雕刻精美,而且 選鑲有美麗的珠寶,反而被人當成 藝術品玩賞。魔法的暨琴據說有發 由神秘樂奮的能力,至於功效如何 ,恐怕只有用過的人才知道。



② 與配料(Macdolin)——哈遊詩 人的紅那商標、音色優美醉人的曼 吃林和琵琶(Luto)類似,都是可 測弦的早期檢弦樂器。變能林由一 支添放音弦的水醬和一個尖圓形的 音箱所組成,可說是現代吉他的前 身。

在城中酒店駐喝的吟遊詩人最遊歌 用憂陀林,因為它的香色寬廣柔和 ,不但適於吟唱,也可陪廣酒店的 ,然關氣氛。



④號角(Horn)一號角並不是吟遊詩人用的樂器,但是它那雄壮、 運厚,卻又帶點凄凉的聲音,曾鼓 舞過多少出征勇者的發氣,激盪過 無數武士的熱血。無數壯烈的戰役 開始之前,一陣接一陣的號角臺曾 傳遍天際,呼喚著勇士們那永不得 威的鬥魂與壯志。

號角大多由大海螺或挖空的大象牙 製成,講究一點的證會包以金銀, 讓上珠寶。要吹響號角必須很用力 3.物件:在冒險旅程之中,你将會遇 見許多或必需或不必需的小物件 ,林林竭邀,五花八門。無證是 否必要,這些小物件都有它各自 的用途,如果你能了解它們, 使等中原是十个時間,數事件 功而之以,因此及病 些在言及 途中常會遇到的物品在此間介一 番,使各位的冒險旅程更順利价 大



①Vial、Jar、Bottle、Flask——这是四種常見的瓶罐。Vial是装物丸或药水的小瓶子,Jar是蛋白的大瓶子,多用於装药材和腌肉之類的食品;而Bottle是指普通的玻璃瓶。尤其是酒瓶;Flask則是竟底酒瓶或烧瓶,有時也居来装药水、和油。



②Key ——編匙。在 RPG 中總有數不完的各式鎖匙出現:開門用的,關率門(Jail Door)用的,閱資箱(Chest)的,開特定門用的。

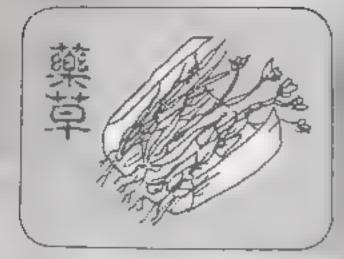
能開所有門的魔法鑰匙(Magical Key)一質料也從金銀鋼鐵水晶 瑪瑙川鑲金鐵鐵,應有盡有。鎖匙 幾乎已成為 RPG 的必需品了一每 個 RPG中,或多或少都有發把非 拿不可的編點,所以收入各種編匙 就變成了玩 RPG 的必備工作,銷 匙的重要性也就不可言喻了。



③Lockpick—一賊(Thief)專用的一、 問題器。當你沒有正確的編匙時。 智取是個不錯的方法,此時開鎖器 就可以派上用場了。較正式的開鎖 器是由一大串各種型狀的小鐵片構 成,可供開鎖者證實的勾、提、推 、推、直到鎖打開為止。不正確的 使用開鎖器會使它損壞,通常具有





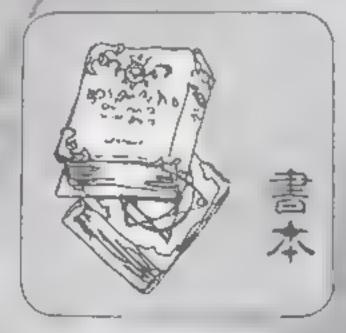




⑤Potion——裝在小瓶子中具有砷奇 雕力的被狀粉水,是鍊金師( Archemist)的精心傑作。不同的 勘水有不同的效果,或據鄉份教命, 或被鄉份稱,其至可以提紹供用者 的力量、速度、防熱力等。納劑的 價格多中不低,但是它的效用是經 對而確實的,在際伍即將進入險地 之前,多年會買上幾種帶著,在決 戰前夕,更是強狂大搶閘,因為他 們知道,在面對強大無宜的敵人時 們知道,在面對強大無宜的敵人時 ,唯一的維山就是能迅速的挺身體



有些記載法術的整軸可以認使用者 直接用來施展法術,但是法術施展 完後卷軸就立即自動销毀,或是該 法術的咒語消失。嚴法師也可以把 咒語轉抄到自己的魔法數上以增加 自己能施展的法術。



) ( 好幾年的時光,所以手抄本的書稿, 非常珍貴,不論母到的是那一本, 都可以提供持有者把寫豐富的資料。

刊。成为"、、」、《著作意大 り"、こ、」と"以近个主意 即特以為惡的工具。但是對冒險者 們來說、審本所代表的、依然是智 楚與知識。



Fresh to Stone 教问來。 而某些神奇的雖像則能與人安談並



多一方在 新 化 九二年

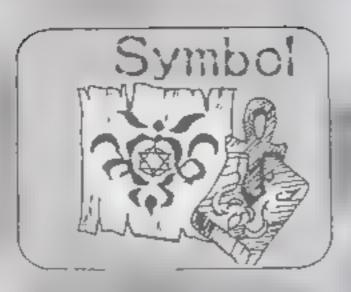




(II)Mask——由石頭或木材雕刻而成的面具、據設源始於古希撒時代,用來在戲劇中代表角色的性質。但在RPG中,面具所代表的意義不但大大不同,而且有時近乎怪奇說與今特殊的面具上多半刻有奇異的報,其次被有十一或是以接行。



(12)Mark———種刻有特別激雜的小學 塊金屬板或石板。通常用來辦藏持 有者的身份,做為通行證物(Pass。 )用。少數具有廣力的 Mark 也指 ,一一前,一一一章 也有一句,一一章 也有一句,一句 你不可以不可以不可以不可以 你不可以是格印、利青,都叫做 Mark。





7 - 5



楔 子

在音音 RPG(角色扮廣遊戲)與人生的主題前,略敘敝人對RPG的 達見和某人的親歷來說明。盼您以 輕鬆的心情來共同探討。

# 電腦 RPG 小史

相信多數人都知道,RPG在 所有 Game 上的地位十分重要。軍 者顧以短插的經驗提供各位一份参 者。

自1981年創世紀及巫衛問世之後,為巡玩角造了新時代。時隔幾年,在Appie版上陸續加入許多生力軍。如:Wizard's Gown、廢神之吼系列及冰城傳奇系列等這些經與之作。而直到SunDog和Ehte出地後,RPG才攤脫了神話RPG(FRPG)的東卻,開始朝向科幻RPG(SRPG)及其他較融入現實生活的方向。

今日,放眼觀摩一些新生代 (如:風行者以中國武學和宗教為 集構等)是相當具某種風格的。又 像是英雄傳奇和代碼:冰人造雨頭 Game 至少包括 Adventure Game (文字冒險)和 RPG 的特色。連 大家耳納能詳的 KOEI 傑作:三國 志等等回當不是以作戰為方法,扮 廣不同角色達成目標的遊戲呢?

正者以為 RPG 已錄於成熟了 · 若再持續下去,人工智慧(Arti



# RPG與我

ticial Intelligence)和語音系統感 是可行之道。屆時一個記憶雕大, 智慧判斷複雜而真實、訊息完全以 文字和語音同步輸出的超級 RPG 將會單日誕生。

# 一位學生的親身經驗

他是一位三專的新鮮人。這位 學生的慘痛經驗,不但是少數人的 寫顯,更足以為後生之雖為借避。

這個人是位生性散漫。頭腦不 業活的人。從小就相當要玩。國小 五年殺時迷上了 Video Game; 舉 業後,遂將達意力輔入電腦上。證 條伙由於成體不差,家人並不太干 歩其對 Game 的執要。

國工那年·市面初發行一個神 奇的軟體一創世紀Ⅲ·這玩量兒不 過是畫面上幾個「方塊人」排列斯 殺的 Game·卻深深打入了他的心 頭。這正是他日後學業宴敢的轉捩 點。

之後·他不但接觸並打完了許許多多的 RPG·相對地·也應數了「變辨才會贏」的俗語。起初的國中時代·只因處於明星學校的好班,強烈的書卷氣息多少也增加了

他聯考前衝刺的勇氣、考上不錯的 高中。然而隨著 Game 的疾速發展 ,那份維形的吸引力早已占領了他 ,無知的他每次幾乎淪落留級的命 運。即使大學聯考的甜美集實也喚 不回他對 Game 的痴。可以想見, 他失敗了,Game 也束縛了他了。

到現在,他仍不忘對 RPG 的一點情感,即使二度上戰場失利。 幸好神同意賦予他重生的機會,使 他繼續升學…。

諸位可知道·大學聯考中,他 最好的是英文·而三專分數最高的 也是英文。究其因可能是六年的 RPG經驗派上用場吧。相信嗎? 獨力研究 RPG 能無形中強化了課 外英文字錄及語法能力呢。

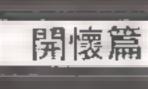
# RPG 與生活的互動關係

今日工商社會的各份子·大多數生活緊張而不規律的人眾所辦知。雖然中學生是 Computer Game 的最主要消費群之一·華實上,設計後展而異教育意念或能創造新的 世像空間來懸弛人們情緒的 Game ,更臨時及於其他上班族或缺乏休閒活動的城市居民。在 Game 之中 中自己就是主宰,自由改變需要的空間環境或關情可以為結踏無味的生活帶來些色彩,畢竟人生如數,命運掌握一切。

「水能載舟,亦能覆舟」。如李立群所說:「最重要的是,要廣 什麼像什麼。」充分扮演好自己在 人世間的角色是首要之務。如此一來,敵人確信 Computer Game 必 能成為每位 Game Lover 的好伙伴。

### 結 語

嚴正之言述多必誤,雖者想切希望能與諸玩家問勉。下雖之末, 正是筆者「退休」的時候了,顯天 下所有的同學們:學術精進、功力 高超!莫蹈那位前輩覆橫峨! Good Bye!



# # LIGHT

克莱思英豪



在RPG中,Red Dragos 这是侧生手也未免繁张选度 这是侧生手也未免繁张选度 以外,每把水族馆模的「紅龍」



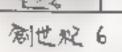
**胃温甲的胃胶香就** 但碰上窮困潦倒,缺錢 足以令敵人開之丧聽, 就悉名字道三個字,就



Luca

这不是你們要殺 的 紅龍。

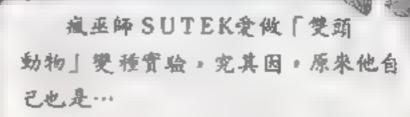
盾牌上畫蛇是武器店的標誌沒錯, 但請睁大眼睛看清楚,本K.K. 連鎖 專賣蛇店只賣蛇不賣劍。



1) . (





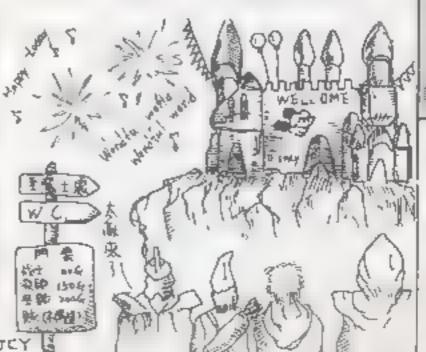








筋動得快的商人便 建重般炮,但死了的怪





免太目中無人了吧! 追魔王朱的地方 天哪!這魔王成务



一般在單色螢幕下,遊戲畫面的品質一向都令人不敢 基維,不是證券上充滿條紋,就是證券整個變成局 形,效果實在不好,即使用了各式各樣的轉換程式,如 雕塑(MAGIC KEY)等歷是難以令人滿意,效果遠 比不上彩色繪圖卡 CGA (Color Graphic Adapter)。

要知道 CGA 只有16K 的 VRAM,而 MGA 卻有64 K 的 VRAM(MGA 有兩質,每頁32K 的 VRAM),早期的八位元電腦 APPLE II ,記憶體最多也不過64K 而已,一張 MGA 足足有64K 的 VRAM,但一般遊戲程式卻多半沒能發揮 MGA 的所有能力。往往都只是將 MGA 模擬成 CGA 再用 CGA 的驅動方法驅動 MGA,因此,造成螢幕充滿條紋或變成扁形。如果把 MGA 的能力完全發揮,那麼解析度便能提升到640×400或720×348,螢幕的精緻度遠超過 CGA,比 EGA 320×20016色的模態亦不會相差太遠。

SIERRA公司所發行的文字冒險遊戲賴受玩家之數 迎,早期都是利用 SIM.COM 等轉換程式來支援 MGA ,但後來有了所謂的 HERCMONO DRV,可將螢幕 規劃成720×348的解析度,畫面的解析度比用 SIM COM 模擬成 CGA 要好上很多,畫面亦精緻不少,但 畫面在有些地區則會發生相當虛亂的情形,比不上模擬 CGA的情况。 因此, 筆者便使用閒暇時間解讀 HERCMONO DRV 檔, 發現它雖然將 MGA 規劃成720×348, 但程式本身確只使用了640×300的解析度, 浪費其餘部份, 同時也造成量器上線條一條粗一條細, 使整面有些地區發生混亂的情形, 同時也未能完全發揮 MGA 的功能。

為此,筆者便参考 HERCMONO DRV,重新寫由一新的驅動程式 HEREMONO. DRV,將 MGA 規劃成 640×400的解析度,如同中交系統所使用的解析度,使用了所有的解析度,完全發揮 MGA 的能力。同時也解决了 HERCMONO DRV 的發幕混亂問題。使用它可將程式所送出之320×200 16色的資料完全解碼成640×400者面,畫面之精緻廣遠遠超過 CGA。

藏者將下列程式用文書處理系統(如PEI輸入) 存成 HEREMONO.ASM 檔 · 再用 MASM 或 TASM 組譯成 HEREMONO OBJ · 接著使用 LINK 連結成 HEREMONO.EXE · 然 後 用 EXE2BIN 轉 換 成 HEREMONO.BIN · 最後將 HEREMONO BIN 改名成 HEREMONO DRV 即可使用。

建入原始程式時請多核對幾次、確定沒有輸入錯誤的情形。因 MGA 要切到續圖模態程式要重新規劃6845 (MGA 所用的 CRTC)、若以一組不當的數據來起始6845、很可能會在幾秒之間就讓一台顯示器抛錨、故請勿輸入錯誤之數據。

程式的內容與運作關係希組合語言和低階之輸出入,沒有組合語言基礎可能難以了解,而其內部運作亦十分複雜,不是三言兩語就可解釋完畢,而且大多數的證督可能希望此驅動程式能組合編譯,並供其使用,而和部數職權組合語言者將其分解,進一步了解其內部動作情形,或寫出更有效率之驅動程式,故在此筆者不擬作復豐福之介紹。在此注意,點就是,為了函數之正確呼叫,在未完全了解程式流程前,請勿任意修改程式。

正式使用時只要將其拷貝到遊戲磁片上,重新執行 INSTALL·而在顯示介面卡設定畫面下選擇 Hercules 640×400 monochrome這一項即可(如附圖),其它 則照原樣選擇·即可使用。

只要輸入無誤,新的驅動程式 HEREMONO. DRV 必可順利動作,產生美好的效果。

# 本程式已收錄在

DATA\_14

# 通天蜘蛛人Disk B 的SIERRA子目錄中

Sierra Game Setup/Installation Program = (C) Copyright 1968, Sierra On-Line, inc =

Please select your Adapter/Monitor combination from the choices below. The optimum configuration will produce a displayed resolution of 328H by 2000 in 16 colors.

EGA/VGA unth BGB monstor - 16 Colors 189 PSZ, Models Z5 & 38 (MCGA) with RGB Mounton 16 Colors Tandy 1888 with BCB manitor - 16 Colors CGA with RGB monitor - 2 Colors (Preferred) Rerentes 728 x 348 nonochrone CGA with RGB monitor - 4 Colors Herceles-648-in-188--- named a se

-- Use 1, 4 and DOTER to select ESC to exit fi for help =

```
DB
                         400 DUP (0)
DATA_34
                         180 DUP (0)
                88
DATA_38
                 108
                         34H, 28K, 28K, 7, 69H, 8
DATA 33
                         64H, 66H, 2, 3
                 DB
                 DB
                         0, 0, 0, 0, 0, 0
                 DB
DATA 22
                 DB.
                         2, 4, 8, 0, 2, 4
                         6, 0, 2, 4, 6, 0
                 DB
                         2, 4, 8
DATA_23
                         ô
                 DV
                 811
                 DW
                         40H, 0, 2, 0, 40H, 0
                 DB.
                 DB.
                         8, 0, 80H, 10H, 2, 20H
                 DB.
                         1. 8. 40H. 4. OAAH, 0
                         OAAH, O, OAAH, O, OAAH, O
                 DB.
                 DB
                         22H, 88H, 22H, 88H, 22H, 88H
                         22H, 88H, 88H, 0, 88H, 0
                 DB
                         88H, O. 88H, O. 11H, 22H
                 DB
                 DB
                         44H, 88H, 11H, 22H, 44H, 88H
                 DB
                         55H, OAAH, 55H, OAAH, 55H, OAAH
                 DB
                         55H, OAAH, 22H, O, 88H, O
                 DB.
                         22H, O, 88H, O, 007H, 0FFH
                 DB.
                         7DH, OFFIE, OD7H, OFFIE, 7DH, OFFIE
                         ODDH, 55H, 77H, OAAH, ODDH, 55H
                 DB
                         77H, OAAH, 7FH, OEFH, OFDH, ODFH
                 DB
                         OFEH, OF7H, OBFH, OFBH, OAAH, OFFH
                 DB
                         OAAH, OFFH, OAAH, OFFH, OAAH, OFFH
                 DB.
                 DB
                         77H, OBBH, ODDH, OHDH, 77H, OBBH
                         COUNT, OEEH, 78th, OEFH, OFBH, OBFH
                 DB
                         OEFH, OFEH, OBFH, OFTH
                 DB
                         7 DUP (OFFH)
DATA_25
                         0, 0
DATA_28
                 OW
                         o
                 DW
DATA_27
DATA_28
                 D8
DATA 29
DATA_30
                 DB.
                 DB.
DATA_31
                DB
                         0
DATA_32
LOC_1:
                 PUSH
                         DS
                 PUSH
                         ES
                 PUSHF
                 CLD
                         DI,CS
                 NOV
                         DS.DI
                 MUN
                         es.di
                 HUY
                 CALL
                         WORD PTR CS:[BP+DATA_39]
                 POPF
                 POP
                         \square
                         DS
                 POP
                 RETF
HENENOND
                 ENDP
                 PROC
SUB_1
                         NEAR
                         AX,2
                 HOW
                 RETN
                 ENDP
SUB_1
                 PROC
                         No.
SB_2
                 MON
                         KTO, HA
                                           :取得目前的顯示模式
                 DIT
                         101
                         AH, AH
                 XOR
                 PISH
                         AX
```

DATA 15

DATA\_16

DATA\_17

DATA 18

DATA\_19

DN.

DΨ

ΕV

DV

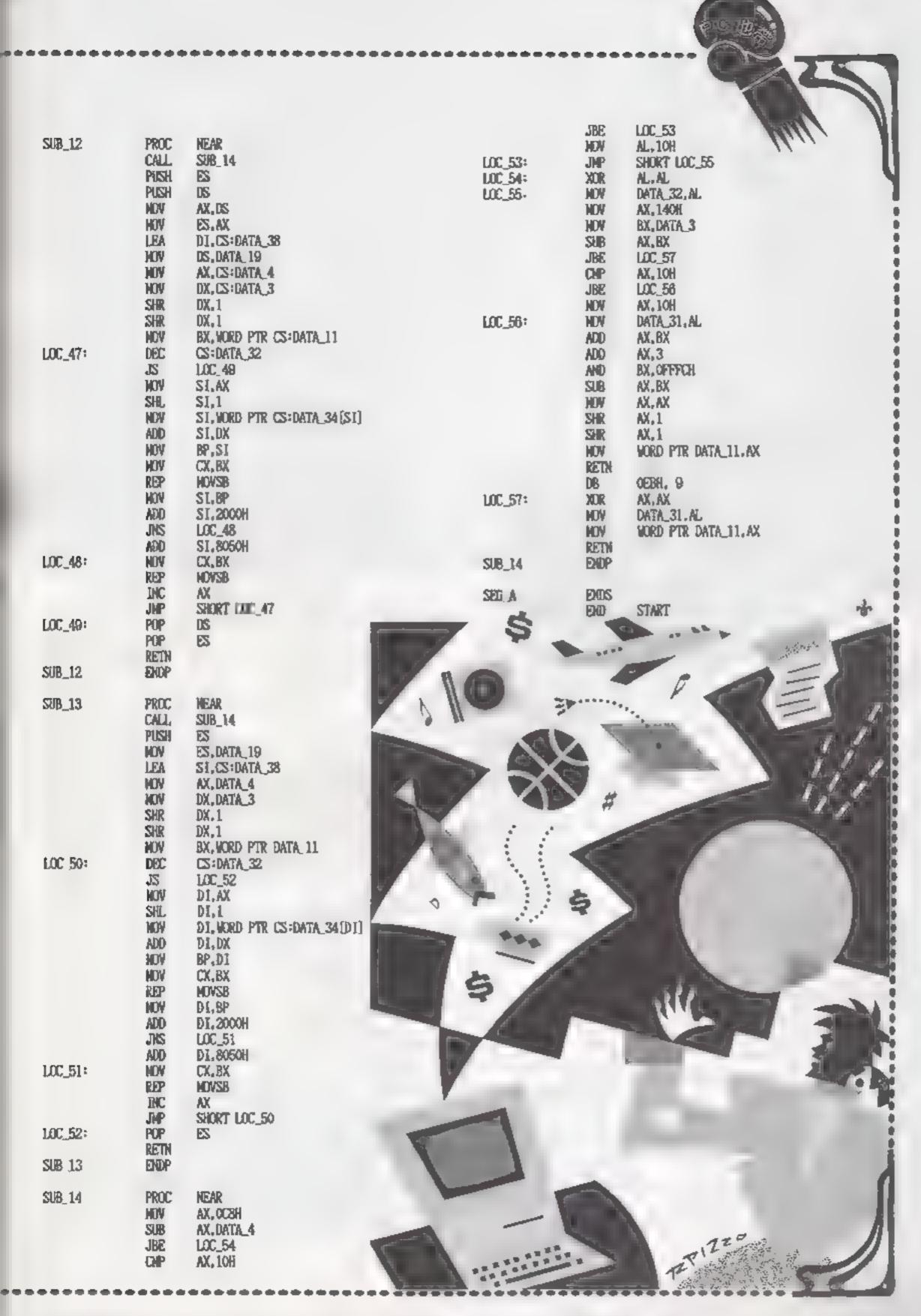
DB DW Ō

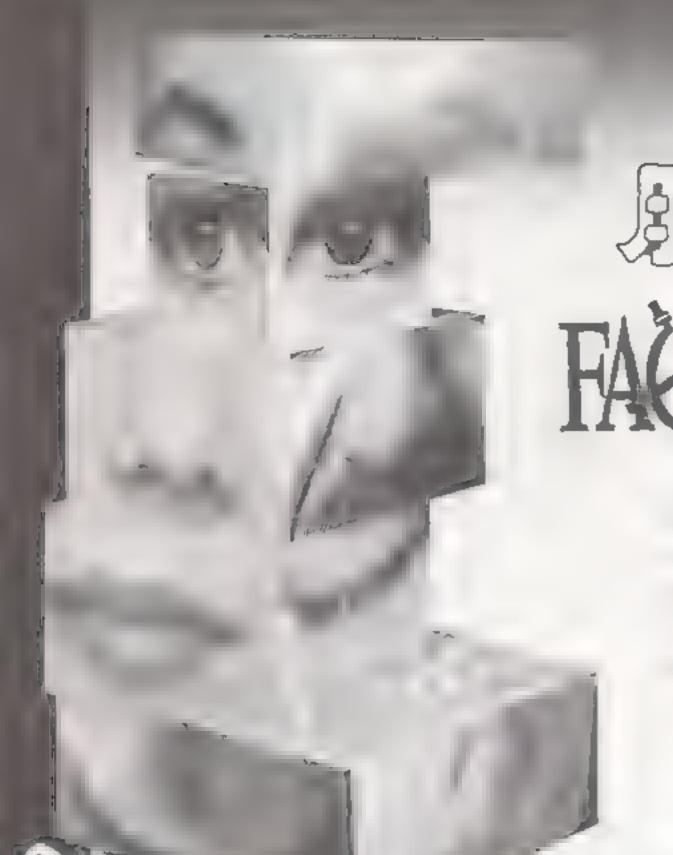
0, 0

2015	-	<b>V</b>	*******	******		
	Y					
1111	HEIV HEIV HEIV	AX,OBSOCH DATA 19,AX DX,38FH AL,3			XOR INT CALL RETIN	AR, AH 10H ,設定順元模点 SUB 3
	THO	DX, AL DX, 3B8H		SUB 4	ENDP	
	MDV QU'T MOV XXR	AL.82H DX.AL DX.3B4H Al.AH		SUB_5	PROC HOV HOV CHP	NEAR DATA_12, AX WORD PTR DATA_13, BX CX, OC8H
	LEA HEIV	SI,CS DATA_33 CX,10H	Hercules暫存器新用 Hercules暫存器學數	100 -	MOA	LOC 8 CX,0C7H
LOCI,00P 2:	MOV	AL, AH	- 設定Dercules暫存器	1.00 8	NOV CNP	DATA_14,CX DX,140k
	OUT	DX, AL	and Charles and Millians		J8	LOC 9
	INC NOV	DX AL, [SI]			HOV	DX, 13FH
	00.0	DX.AL		FOC 8:	MOA	DATA 15.DX DATA 16.SI
	DEXT	Alt DX			HDV	DATA 9,1
	INC	SI			WDV	DATA 8,1
	LJOP	LOCILOOP 2			CHP	CX, DATA_3 CX, DATA_15
	MOV	DX,38An			JGE	LOC 10
	NOV	CX,5			ADD CHP	CX, 10B CX, WRD PTR DATA, 13
LOCLOOP_3:	IN	AL, DX			JŁ	JOC_10
MANAGE TO-	OR .	AL, AL			HDV	DX,DATA 4
	JKS	LUCLOOP 3			JGŁ	DX, DATA_14 LOC 10
L0C 41	114	AL. DX			ADD	DX, 10H
	OR	NL.AL			JL JL	DX.DATA_12 LOC_10
	T006 12	1.00 4			CALL	ZIB A
	LUQF	LOCLOUP_3		LOC 10-	MOV	DATA 8.0
	MOV	DX. 388H		DOC 10-	MOV VOM	AX.DATA 12 CL.5
	CATT	AL,8AH DX.AL			SIL	AX.Cl.
	LEA	DI.J DATA 34			HOV SHL	SI, AX SI, I
	WUV VUM	AX,0 CX,0C8H			SHL.	SI,1
LOW AND B		VIII VIANE			ADD VON	SI, AX BX, WURD PTK DATA 13
LOCLOOP 5:	STUSW ADD	AX, 2000E			SHR	BX, 1
	LHS	LdC_6			ADD SHR	SI.BX BX.1
LOC .6:	ADD ADD	AX,8050R			HOV	DI.BX
.00	JNS	AX, 2000H LXC 7			VOM	AX. DATA 15
100.7	ADD	AX,8050H			SUR SUR	AX, I
L00.7+	LOOP	LOCLOOP 5			SUB	AX.BX
	MDV	AX, DS			THC HOV	AX BX,DATA_12
	LEA CALL	BX.CS:DATA 36 SUB_7			SHL	BX, 1
	MUV	AX. 40H			ADD SHR	DI, WORD PTR (XS _OFOH) [BX] BX,1
	MOV	ES.AX			HOV	BP.BX
	MOV POP	BYTE PTR ES:DATA	. IE, 5		AND	BP OF H
Stat 3.	HOV	AX, 0B000H			MOV	BH, BC BH, 1
	MCIV XOR	ES, AX			MOV	BL.DS-DATA 22 BP]
	NOV	AX.AX DI,AX			NOV	BP,BX BX,2000H
	MUV	CX,8000H			SUB	BX, AX
	REP NOV	STOSW DI,OS			MBA	WORD PTR DATA 25,BX
	HOV	ES,D(			AND AND	CX. WORD PTR DATA_13 CL., 3
	MOV Reta	AX,BX			SHL.	CL,1
SL8 2	EXDP				MOV SHR	AL, OCOH AL, CL
* alt2		ML AD			MOV	DATA_28, AL
SUB 4	PROC	NEAR			TEST	Q.,2

	JNZ, NOV JNP	LOC_11 DATA_29, OFOH SHORT LOC_12	LOC 23:	MDA MDA MDA	DATA_9,0 AX,DATA_5 BX.DATA_6
C_11: C_12:	MDV SUB	DATA_29, OFH CX, DATA_15 CX, NORD PTR DATA_13		JE CMP	AX, DATA_3 LOC RET_24 BX, DATA_4
	INC MOV	CX WORD PTR DATA_11,CX		JE CALL	LOC RET 2A SUB_10
	SUB ENC	AX, DATA_14 AX, DATA_12 AL	LOC_RET 24: SUB_5	RETH	
	MOV PUSH	DATA_32, AL ES	SUB_6	PROC	NEAR DATA_17.BX
	NDV PUSH	ES.DATA_19 DS		MOV	DATA_18,AX DATA_26,CX
C_13:	MOA	DS.CS'DATA 16 DX. WORD PTR CS DATA_28		MDA	DATA_27,DX
	PUSH	SI		CALL PUSH	SUB_9
C 14: C 15:	LODSB	An, ES: [01]		PUSH	DS SI,1111t
C 18:	MOA	8X,BP Bh,AL		MOA	DI,SI BX.8
	AND TEST	Bh.DH DH.1		TEST JZ	DATA_27, 1 LOC 25
	JZ SHL	10C_17 BH, 1	L0C_25:	ADD TEST	DI,10EB DATA_27,2
	SHL	SH, 1 BH, 1		JZ ADD	LOC_28 DI,2
C_17:	JMP SHR	BH,1	1.00_26	HEA.	AX, OBSOON DS, AX
C_18:	ADD XOR	BL,BH BH,BH		MOA	AX, OBOOOH ES, AX
	MOV	BL, BYTE PTR CS:DATA_23(BX) BL, DL	1001000.00	WOV	CX, 144H
	HOT	DC	LOCLOOP_27:	PUSH	S1 CX
	AND OR	AH, DC, AH, BL		PUSH MDV	DI CX. 2AH
	JZ JZ	CX LDC_20		REP POP	MOVSW D1
	NOT!	DC.1		POP ADD	\$1 \$1,2000H
	ROR	DL1 LBC_19		JKS ADD	L00_28 \$1,8050k
	HOY	DH AL, AH	LOC_28:	ADO JNS	D1,2000H LOC 29
	STOS8	SHORT LOC_14	LOC 20+	ADD POP	D1,8050H CX
C_19	XOR JS	DH, OFFH LOC_15	LOC_29:	LOOP	LOCLOOP_27
NC 201	JHP	SHORT LOC 18		POP POP	DS ES
00,201	STOS8	AL, Alt		MOA	BL,OAH CX,DATA_26
	AND AND	8P, OFFO7H	LOCLOOP 30:	MOA	DX,388H
	ADD ADD	CX, WORD PTR CS:DATA_11 D1, WORD PTR CS:DATA_25		TUO	AL, BL DX, AL
	ADD	DH, 8050H		XOR PUSH	8L,80h CX
C_21:	POP XDR	SI BP,8000H		MOA	CX,3 DI,DWORD PTR DATA_17
	JS	LOC 13 CS:DATA_32	1.0CL00P 31 ·	MOA	AX.ES: [DI]
	JZ ADD	LOC 22 SI,OAOH	LOC_32:	CMP	AX, ES: [D1] LOC 32
	XOR	BP,100H SHORT LOC 13		1.00P	LOCLOOP 31
OC_22:	POP	DS ES		P0P	CX 200 00P 30
	TEST	DATA_8,1		LOOP since	LBCL00P_30
	JNZ Cali	EOC 23 SUB_8		HOV OR	DX,388H BL,80H

75			•••••••	••••	•••••••
SUB_6	HOV OUT CALL RETIN ENDP	AL, BL DX, AL SUB_8		POP POP POP POP POP	DI SI BP DX CX BX
SUB_7	PROC PUSH MOV MOV	NEAR DS DS, III SI, BX	SUB_10	POP POPP RETH ENDP	AX
	LEA MOV REP POP CALL CALL MOV RETN	DI.CS:DATA_35 CX.44H HDVSB DS SUB_9 SUB_8 AX.CS:DATA_10	SUB_11	PROC CALL PUSH HDV LZA HDV NOV	NEAR SUB_14 ES ES.DATA_19 SI.CS:DATA_37 DI.DATA_4 CL.BYTE PTR DATA_3
SUB_7	SMDP			AND SHL	CL, 3 CL, 1
SUB_8	PROC PUSHF ENC CMP JNE CLI CALL CALL	NEAR  DATA_10 DATA_10,1 LOC ,33  SUB_12 SUB_11		MOV SHR MOV MOV XOR SHE MOV MOV	AL,OCOH AL,CL DATA_30.AL CL.DATA_31 BP.BP D1.1 D1.WORD PTR CS:DATA_34[D1] AX,DATA_3
LOC_33:	POPF	AX, DATA_10		SHR	AX.1 AX.1
CHITTO D	RETH	VU 1 DESTUTIV	LOC_36:	ADD	D1, AX DATA_32
SUB 8	EMP			JS	LOC_46
SUB_9	PROC PUSAF SUB JAZ CLI	NEAR  DATA_10,1 1.0C_34	LOC_37:	HOW HOW LLOOSV	D1 OH, ES: [D1] OL, DATA_30 8X, [S1+20H] CH, CL
LOC_34: SUB_9	CALL POPF NOV RETN ENDP	SUB_13 AX,DATA_10	LOC_38:	DEC JS SHL JC OR	CH LOC_42 AX. 1 LOC_39 DH, DL,
SUB_10	PROC PUSHF PUSH PUSH PUSH	NEAR AX BX CX	LOC_39:	XOR SHL, JNC OR ROR	DH, DL, BX, 1 LOC_40 DH, DL, DL, 1
	Push Push Push Push	DX P S1 Di		ROR JNC HEA THC HEA	DL1 LOC_41 ES:[DI].DH DI DH.ES:(DI]
	PUSH	E2 D2	UOC 41:	JAP	SHORT LOC_38
	CL.I	DATA_5, AX	LOC_42:	OR JZ	CL, CL LOC_43
	HOV TEST JINZ CMP JL CALL	DATA_6,BX CS-DATA_9,1 LOC_35 DATA_10,1 LOC_35 SUB_13	LOC_43:	CHP JE HOV POP ADD JNS	DL,0COH LOC_43 ES:[DI],DH DI DI,2000H LOC_44
	HDA HDA HDA	AX.DATA_6 DATA_4.AX AX.DATA_5	LOC_44:	ADD XOR JAS	DI,8050R BP,8000H LOC_45
	CALL CALL	DATA_3,AX SUB_12	£.00_45:	JMP JMP	SI,2 SHORT LOC_37 SHORT LOC 36
LOC_35:	POP POP	SUB_11 ES DS	LOC_46:	POP RETN	ES CO
1			SUB_11	ENOP	





⊙沈瑛偉

脸 避方塊是一個能以欣 資的角度去玩它的。 因為它的看效和畫面是作 的下了很大的功夫去教作 的,但對與正「玩」家的 吸引力也就比不上像秒之 器、波斯王子、四川當和 最近推出的決戰中國象棋 等來的好玩。

技下來我們來談談查 而,此 GAME的數面非 常成功的以256色來表 (在 VGA 的模式之下 (在 OGA 的原式) ( OGa 的原式)

若你想享受到臉蹭方

塊唯一超越其他方塊的功能—— 普效和畫面、勸你 快快更換設備吧!看在做 供更換設備吧!看在如 供斯方塊一、二代做得如 此傑出,不妨帶套三代如 此學出,不妨帶套三代國 家吧!好成為俄羅斯方塊 的完整收藏家。 ◆

# ●郭俊谷

臉體方塊撒承了俄羅 斯方塊的基本遊戲型式, 但具要一把上機打開,放 入避片,你一定馬上就會 發現,它所包含的樂趣, 無論在張促或聽覺上,已 超越前二代了。

再者,它是俄羅斯方 塊首度支援廠奇音效卡, 中個不同的等級,十首不 同的背景配樂,曲曲動廳 ,支支細膩,看!我都快 變成在介紹 CD 唱片了。

俄羅斯三代

臉譜方塊的樂趣得靠你自己去體驗。你想擁有 它與去額頭上的地關嗎? 你想收藏吸血鬼恐怖的嘴 巴與之類與血鬼恐怖的嘴 巴嗎?還是想將你英俊的 臉脆出現在電腦遊戲主? 相信,臉譜方塊絕對不會 令你失望。

# 

# 

大利足球賽甫開始不 久,軟體世界就推出 了是 金遊戲、當初看了 金鑫 Game,不買心裏直 發變,大概是受到了足球 电視糊描的影響。

設計得較好的畫面就 是踢球進門的那一幕,防 守的球員可往不同方向跳 躍以身阻擋飛來的球。

由於這遊戲設計得較 為簡單,雖然很容易顧電 腦(只要在限定時間內比 這是軟體世界目前所 推出的第一套 SOCCER 遊戲, 喜好運動類遊戲的 學及不要言記買來珍藏。



# ●廖冠驊

是因遊戲的標題畫面 頗有創意一一由條便的星 空中飛來一顆足球,然後 在你的面前場開,現出字 幕來,真是特彩。

這個遊戲的進行速度 可以任意調整·讓大家能 用適合自己的速度來進行 遊戲,才不會有人玩起來 覺得太慢·不夠刺激;也 不會有人手腳亂成一團。 不知如何是好。

不過,雖然善效上不能讓人大飽耳福,但是, 能讓人大飽耳福,但是, 好要的好解友分享, 我們不是要說:「沒買1990 世界杯足球賽的玩家,快 去買一套。緊凑的賽程, 激烈的戰況,必會讓你大 呼過難,



⊙G.S

遊戲中有許多令人意想不到的新科技·如:輸入知識的電椅、類似星際大戰中的時光傳途機、電子狠……等,玩起來好像真蹟身於未來。

但不可否認的,遊戲 雖已盡善盡美,可是仍有 美中不足的地方,列舉如 下 (1)控制廠項;譬如要將人物從無面右邊,移到左邊,如果有很多聯聯物,你就會發覺自己的手指太不一致活了,搞了半天,才過得去。

(2)單色畫面太小又不夠清 楚·使單色玩家不易過關 。

(3)時間不夠充足:像筆者 就會經花了兩個小時的時間,去對付修道院的那隻 階子級。因為每次用塑膠 袋裝水去「打狼」,都是 走沒幾步水就漏光了。

以上三點,是我認為 這個遊戲的三大缺點,希 望以後 DELPHINE 公司 出版的這類型遊戲,能夠 面面俱到,為玩者們造福 。 每 當我認為已經找不 到線索的地方,總能再發 現一點東西,而且找到的 瓦斯鄰 丢入通風口,迷倒 俘辦你的敵人,正洋洋得 楚之際,你所佔領的敵艦 又被自己人攔截,並把你 常成敵人,準備擔決,不 知是招誰養誰,不過還好 小命還是接回來。

我認為未來戰爭 的晉效做的不錯,從射擊 的雷射檢聲到各種機器發 動時的聲音,都配合的很 好,而且也適時演奏悅耳 的音樂,使這個遊戲活潑 生動不少。在控制人物的 行動指令也簡化不少。



# 一、下列專欄開放,歡迎各位發燒友提筆相贊

○遊戲攻略:軟體世界遊戲之攻略(限貴族版200號・珍藏版40號以後)。

◎百戰天龍: (限患族版200號,珍藏版40號以後)

(1)遊戲程式修改篇(含無敵版)。

(2)遊戲資料檔割析。

.3)攻略小秘技。

◎P C地帶: 關於PC GAME的軟、硬體探討。(含程式發表)

◎七嘴八舌:針對指定遊戲發抒己見(務必兼談優缺點與玩 GAME感受)。

◎雷險補營班:為 RPG 初級玩家補習。

◎紙上談兵:各類軍事遊戲(戰略、模擬)中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末,包括雙方軍力佈置和政防路線

٥

◎電玩短路:關於 PC GAME 的趣味漫畫(請註明 與實姓名)。

◎華山論 GAME:關於 RPG 的美話或笑畫(請註明 其實姓名)。

◎英雄交響曲:關於嚴奇督效卡的探討(含程式發表)

# 二、投稿須知

◎務必註明本名與住址·以便寄發稿費。

②需退稿者請附上足額郵票,否則恕不退稿。

- ②文章請用600字稿紙橫寫·字體務必工整;以電腦報表列印亦可,但請隔行列印。
- ②所附圖表必須清晰、完整,以鉛筆標記。手給者請用細黑色簽字筆;印表機輸出者,墨色要農。地圖請書在方格紙上。

◎程式稿:

(1)請附避片,以便檢驗。

(2)必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

②参索箱:

(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上輪欄·並加 框。

(2)線條力求糖明、濟晰。

(3,附上文字解說(以鉛筆畫寫)。

◎單幅浸電穩規格:

(1)描式一覧 9公分,高7公分。

(2)直式一定7公分,高9公分。

◎有任何揣寫計劃可先來信詢問(附回郵信封)。

②本刊對採用的稿件有刪改權。

②作品極發表後,版權歸本刊所有。

⑤為免郵寄失課,請自行影印留底。

◎稿費:每千字450元起·程式、圖表另計。

◎來稿請寄到:高雄市郵政28之34號信箱。

第二十四期(三月號)

數稿日期:80年1月25日

◎七嘴八舌一遊戲大家談: (500~900字)

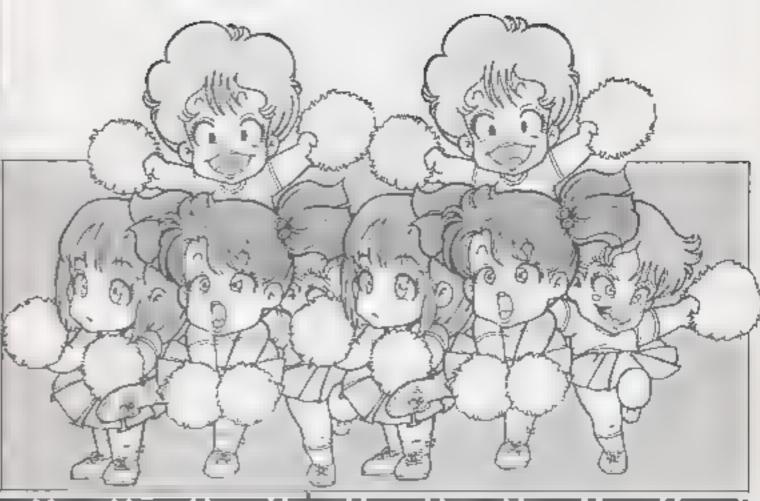
(1)激戰 M 星雲 (2)油龍戲縫

# 請雄隱之反汪憲 · ·

本社目前尚存一批維修磁片、因寄件人未署名,無法以掛號寄回。請物主於80年2月1日前,以明信片(寫明姓名、住址、磁片名稱)和本社連絡。

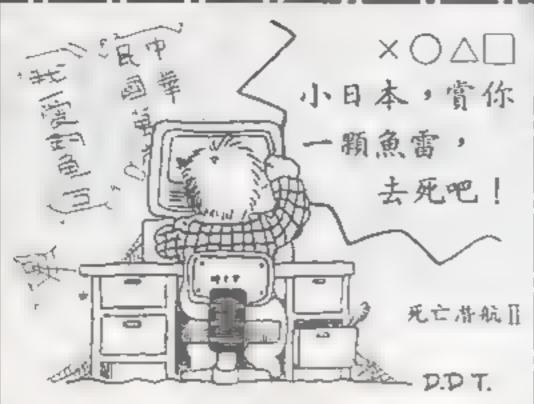
- 逾期將銷毀這批磁片。

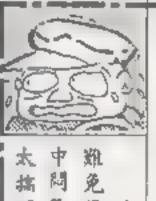




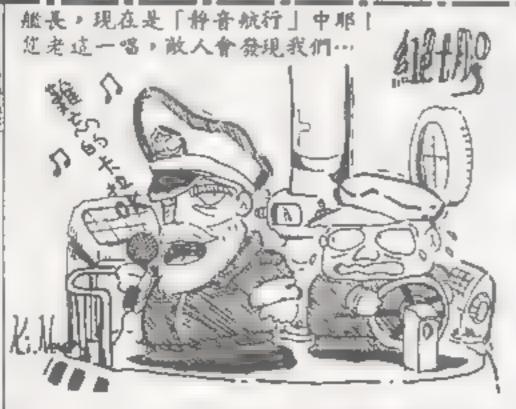


後就如此了。





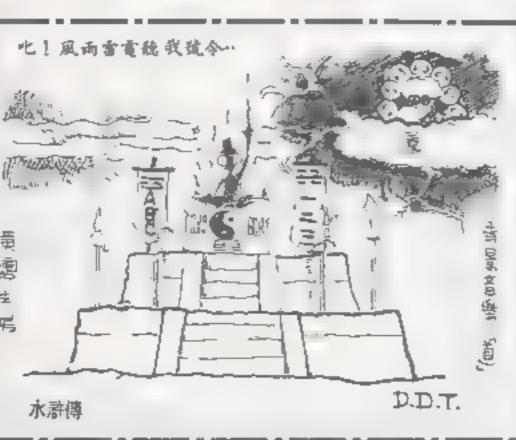
太搞不清楚狀況了... 中悶氣,但這紅艦長也難免想高歌一曲抒發胸





出了點問題· 人死傷慘重,但這一次似 登上高臺哈咒施法、保準

敵 師)



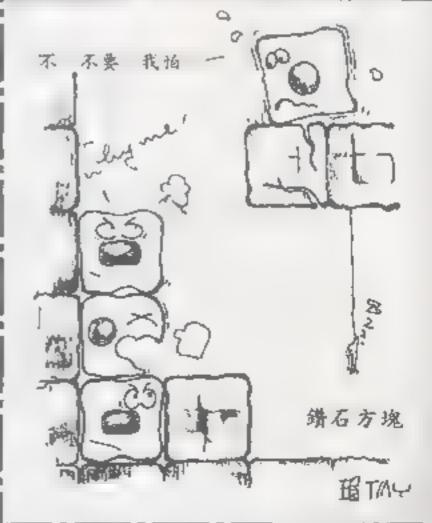


括說我們的英雄啓動時光傳 選擇成為「往古來今」的第一人 ,那知被傳送的除了他之外,遭 有一卷塊!!



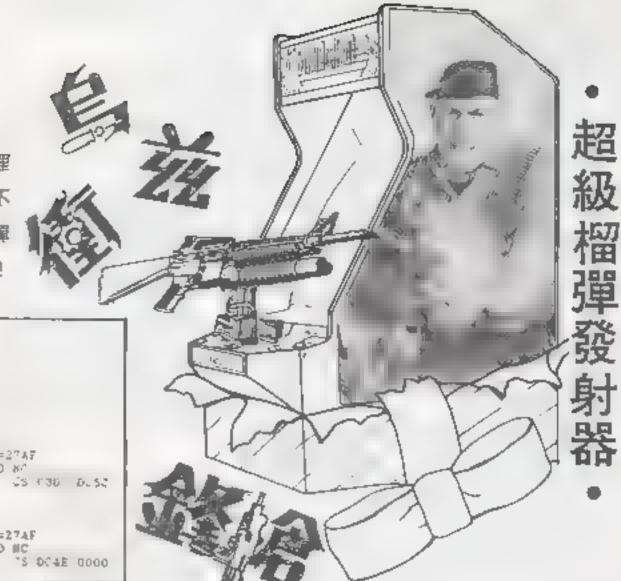


各式各樣的方塊,只要找到 來電的另一半就可共成實月去了, 但是怎麼會聽出這麼一塊也有懼 高症的像伙來?



工了幾個星期的烏茲衝 鋒鎗,深深地着迷於 她的畫面,但總覺得榴彈 實在不夠用,老是在 Ai-

rport 被擺平,弄的心理 不平衡,終於有一天忍不 住,動了動手腳,讓榴彈 使用不盡。然後,嘿,嘿!



A : ES B OPWOLF EXE T : raoft (B) Symbolic Debug Ut.lity Version 4 00 Proyetable (C) Hicrosoft Corp 1984, 1985 All rights reserved

Processor is (80286;

1433 19A AX 1474 BX=008 CX 100 DX 3 5 125 F3 SP 358 51 ETCD 3 =27AF D5 1474 ES= 444 Suria54 C5 474 F 19A NY 48 E 8 83 MA PO 87 1474 338A 25FF E0.03 CALL FAR C5 3 2

AX=1474 BX=00H CX=0000 DX= 3 % 1F=1 F4 BP=DC6E SI=87CD DI=27AF 1474 B5= 444 SS=1454 CS 3(BA F=1 % NV UP E) PL NE NA PD NC 308A DC5C 2E8C084EDC NDV 15 0C4E ES

-E CS C679 300A C699 28 90 308A C700 PP 90 OE 90 9E 90 4F 90

E CS 9198 06 05

PC :0018 Deluxe R4 21

/ 陳威丞

嘿!血洗戰場,只見榴彈 四處飛寶,一片火海,真 過報,連最後的 Boss 也 像小貓一樣;若您也老是 過不了關,弄得近乎不 衛或已經……建議也來血 洗一番,如何?!

作改的方法很簡單, 首 先 需 準 備 Debug 或 Symdeb 之類的程式,然後 載入 Opwolf. EXE 檔

- · 當載入完成後使用 G (go)指令執行30至39A
- ·接着T(trace)一次
- ·然後用E(enter)修改六個 bytes·到此已經修改完成了·再用一次執行指令 G 就可進入遊戲。

歌雕

世

罪難

Lich Church

聖剛高兵(動作版)

各位擁有聖職奇兵.動作版的玩者,有時, 行動只剩一些些生命力, 而不小心被子頭或飛刀射中,只好捲土重來而懷惱 ,買出 些聽都不能聽的 話,只要祭出 PC-TOOLS

> 将INDY COM 檔的 第64礎區, 將下列制的 如果次為 如果 一种 中 中 中 十生命都 會 減少。

D.A.D

所像機 地胞的 OOLS DY 地磁的 社區・ 利動線

面臨經濟不景氣,如果您要 缩減廣告預算,又不影響銷 售量,我們提供您,這樣的 空間,您會發現只要花很少 的預算,就可以到達會花很 多錢的市場。

Pathaa:\\*.= File=INDY.COM Relative sector 0000064, Clust 90034, Olsk Abs Sec 0000076 Ousplacement ----~~ Hex codes 9156( \$100 ) 83 44 02 04 BB F8 FF 8A 00 00 F8 D2 06 75 62 BB 027270110) 08 00 BA 00 00 EB C7 06 75 57 83 44 42 04 BB FB \$288 \$.20) FF BA 90 \$0 ES BS 06 75 48 88 08 90 BA 00 00 ES AO 06 75 30 C3 80 35 EF 03 00 74 .. 60 25 EF 0) 0304(0130) 0320 0.40) DA 73 05 06 06 EF 03 30 56 E8 D3 24 5E \_6 44 3A 0336(0150) FE 81 70 14 00 F0 74 19 BB F8 FF BA 00 00 E9 75 0352 0160) 06 74 87 BB 09 00 B4 00 00 £8 73 06 75 63 £9 79 9368(9170 , F- (7 44 .4 00 F0 F) 44 09 80 64 08 CF 84 44 08 \$384(0180) FE (8 D0 E8 30 03 73 36 84 60 A3 1A 84 BB 60 80 \$400(\$190) BA \$00 \$00 E8 49 \$6 74 14 BF \$8 15 33 35 13 \$4 20 0416 0140) 74 0D BF C1 15 83 3F 18 04 01 74 03 8F 17 15 41 0432( 9.80 ) 1A 04 00 E0 84 00 88 08 8A 0, 88 44 85 (3 C6 44 \$448(0100) @A FF [3 80 38 EC 03 00 74 63 E9 57 FD FE 06 FC 0464 0100 , 03 80 3F ED 03 00 74 40 FE 08 ED 03 EB F4 35 F9 0480(01F0) 71 00 56 57 8F 26 04 80 70 0A FD 73 0 C6 45 3A 0476, 01F0) 09 88 03 00 E9 62 04 C6 45 08 28 5F 5E C3 C6 44

--Sector Edit Service---

F 含蛋白器含:(07)3848388度色岩



座機,順利地找出控制裝 個,並能護主控室了呢? 若你是按步就班地完成任 務的話,那你可稱得上是 位「神童」。老實說,在 任務剛開始時, Wibarm 的能力及能量都很弱。必 須在戰鬥與採險中賺取經 驗來增進力量,因此常處 於挨打的狀態下,四處竄 逃,再加上迷宫中的九拐 十八吋,早已玩得香頭轉 向,故經常寨機而逃。

為了重整各位玩家的 往日雄風,本人特提出一 些資料及心得供各位參考

- 1.在遊戲進行中儲存遊戲 進度。
- 2 在 PC-TOOLS 下按 E 鍵來編輯 GAMEINF.

DAT 檔之 Sector 0 ·

3. 將表一劃線的地方·改 成麦二的值,而後 Save 起來・如此你便擁有強 大的武力及裝備。

關於表一劃線的植之面意 如下列分析:

1 Byte 2:速度

2 Byte 3:護牆強度

以上兩個值改了以後 ,在遊戲中似乎看不出有

何太大之變化。

3. Byte 9 · 10:能量

4. Bytel3 + 14:能力

以上兩個值最大為 FF 7F,但由於遊戲中會 因打敗怪物或撿起某些東 西,而使能力增加;由於 能力的值最大為30000。 因此我們所修改的植會自

助變為3075。

5 Byte15: 損壞度, 其最

6. Byte20 'KEY UNIT

(用於開門)

佳狀態為00

Byte22: ENERGY

CHARGER (

能源補充器)

SYSTEM ( 態

Byte23: REPAIR

理系統)

Byte35: MASTER

KEY UNIT (開啟藏有

Master Unit

Gate Key Z

門)

Byte39: TRANSPOR-

TER(輸送機)

Byte40: MATTOCK

(打通某些牆 之工具)

這些值最大為 FF, 但考慮到若途中再拾獲時

其物之擁有數會減為0

- · 故在此設定為 7F。

7. Byte81 · 82: ENERGY MAX,此值 最 大 為FF 7F · 也就是 說在使用能源 補充器時・其 能量便可違到 32767 •

8.Byte88:地圖狀態 · 00 表示地圖可正 常願 示 ; 01 丧示地圖無法 使用。

有了莨好的配備,我 們便可放心地出任務了。 接着下來再提供一些本人 遊戲的心得給各位參考:

- 1.本遊戲共有四大關。 其迷宮的困難度隨著 増加。
- 2.當你在一個職大的達 宮中縮不出來時,可 用 TRANSPORTER 傳送到迷宮出口。
- 3.在第三、四關時、有 些迷宮入口被一些東 西所封閉,你不必在 那裏停留・因為它們 必須從其他的迷宮中 進出逼些出入口。
- ■. 當你遇到母船的補給 入口處時,最好不要 進去,因為進去後它 會將我們所修改的値 改變・所以我們可利 用身上的能源補充器

及修理系統來進行維 修。

- 6.有些職是可以穿透的 ·有些必須用 MATT-OCK 來打穿。
- 7 普通的門上都畫有一 條橫線,若畫上二條 橫線的門就必須用 MASTER KEY UNIT

來打開。

- 9.在第四關中若找到最 後一個 Mester Unit Gate Key·它會請你 輸入密碼,若你沒看 到碼或一時忘了。請 鍵入3952,而後警報 器動作,你必須在限

定時間內從出口飛出 ,以完成任務,不然 的話……..。

10 在第一關有一人你必須要打倒,第四關中若有打不死的怪物。表示你物件尚未齊全。 該至其他地方找等。

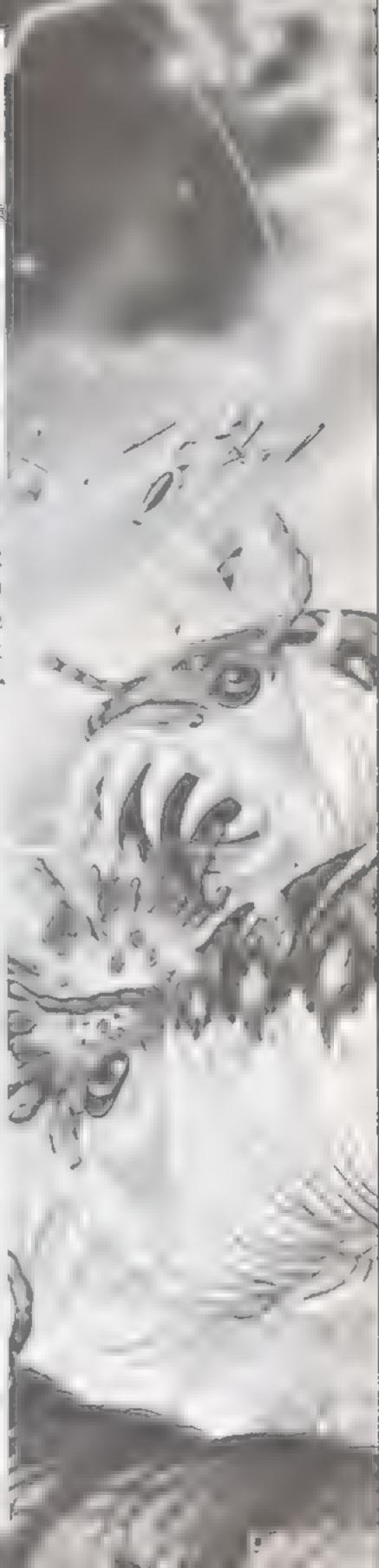
總之,「師父領進門、修行在個人」, 一切都 得達因人」, 一切都 得達自己去玩。以上的資 料着有不思之處數請原語, 萬一你選玩不完的話就 發出來教聲, 不然的話就 等我那天抽筋, 想把一切 地關中的細節刊出時再說 吧, 最後祝各位萬事 OK 。

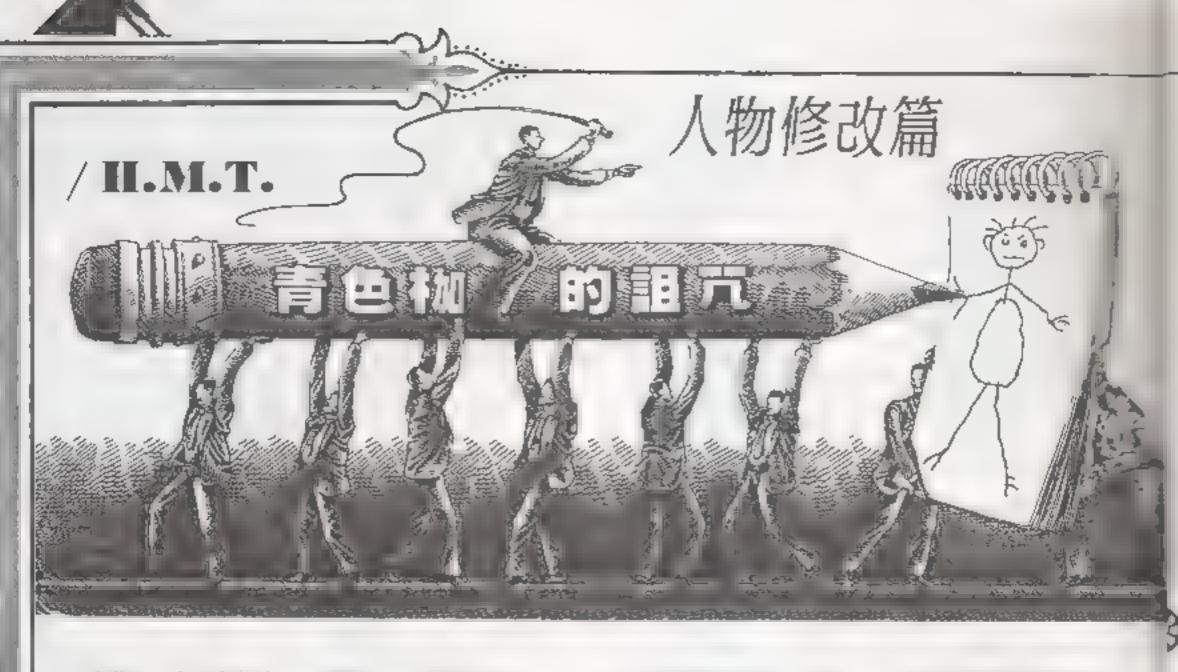
表

√a I Path⊭B:\WIBARM.DAT\\*.# Relative sector 00000000, Clust 00270, Disk F1le⊂GAMEINF.DAT 00 0A 0A 0A 0A 38 64 50 F2 00 43 18 0A ON 30 15 NG 0000(0000) 0016(0010) 0032(0020) 00 00 00 <u>05</u> 00 00 00 <u>05</u> 0<u>5</u> 64 00 00 00 00 00 01 0048(0030) 02 1A 01 FF 09 00 00 06 00 00 00 02 18 10 00 00 FO OO AE OE OA OC 47 1D 3C OC 4D 04 04 00 00 0064(0040) 01 F0 10 0A 00 30 75 01 00 00 00 00 00 00 00 00 0080(0050) 53 47 43 20 20 20 44 41 54 20 00 00 0096(0060) 0112(0070) 0128(0080) 41 40 40 44 41 54 44 41 54 20 00 00 00 00 0144(0090) 00 00 00 00 00 00 70 00 21 00 1E 00 01 10 00 00 (OAOO) 0610 42 41 43 48 47 52 4E 44 44 41 54 20 00 00 00 00 0175(0080) 00 00 00 00 00 77 00 71 00 23 00 00 05 00 00 0192(0000) 4D 41 50 44 41 54 41 34 44 41 54 20 00 00 00 00 0708(0000) 00 00 00 00 00 00 00 21 00 E6 00 00 28 00 00 0224(00E0) 4D 41 50 44 41 54 41 31 44 41 54 20 00 00 00 00 0240(00F0) 00 00 00 00 00 00 At 08 21 00 30 00 00 28 00 00

表

Vol PC Tools Deluxe R4.21 ----File View/Edit Service- --PatheB:\WIBARM.DAT\#.# File=GAMEINF.DAT Relative sector 00000000, Clust 00270, Disk Displacement ------- Hex codes--0000(0000) 00 0A EF EF 38 64 50 F2 00 FF 7F 0A 00 FF 7F 00 0016(0010) 04 00 00 00 7F 00 7F 7F 00 00 00 00 00 00 00 00 0032(0020) 00 00 00 7F 00 00 00 7F 7F 64 00 00 00 00 01 0048(0030) 02 1A 01 FF 09 00 00 06 00 00 00 02 18 10 00 00 0064(0040) 18 FO OO 6E OE OA OC 47 10 30 OC 40 O4 O4 O0 OO 0080(0050) 01 FF 7F 0A 00 30 75 01 00 00 00 00 00 00 00 0096(0060) 4D 55 53 49 43 20 20 20 44 41 54 20 00 00 00 00 0112(0070) 00 00 00 00 00 00 67 00 21 00 09 00 62 54 00 00 0128(0080) 53 4D 41 4C 4C 44 41 54 44 41 54 20 00 00 00 00 0144(0090) 00 00 00 00 00 70 00 21 00 18 00 01 10 00 00 0160(00A0) 42 41 43 48 47 52 4E 44 44 41 54 70 00 00 00 00 0176(00B0) 00 00 00 00 00 00 77 00 21 00 23 00 00 05 00 00 0172(QQCQ) 4D 41 50 44 41 54 41 34 44 41 54 20 00 00 00 00 0208(00D0) 00 00 00 00 00 00 E0 08 21 00 E6 00 00 28 00 00 0224(00E0) 4D 41 50 44 41 54 41 31 44 41 54 20 00 00 00 00 0240(00F0) 00 00 00 00 00 00 A1 08 21 00 30 00 00 28 00 00





很高與 SSI 公司在艇光 芒之池後,在短時間 內推出光芒之心的續滿一 青色枷的植咒。雖然在新 的遊戲中,沒有如光芒之 池一般(一場皺門面對五 、六十個甚至上一、兩百 個敵人)的戰鬥狀況·一 場戰鬥頂多二十幾個敵人 ·但是……那二十多個敵 人是那麼容易解決嗎?

雖然·新創設或是傳 選過來的人物一開始便可 擁有30~80不等的生命點 數,但若過到「硬」一點 的打鬥,再加上開始時 MONEY有限,無法買到 好的武器及盔甲,在戰鬥 結束後,不是我方人員被 幹掉一些,不然就是生命 點數貝剩下可憐的機點了 那麼英雄們去除租兜的希望便很渺茫了。有鑑於此,華者特在此寫下青色物的租兇之人物修改寫,以利各個 RPG 之狂執者 進行遊戲,以得到完美的結局。



有志修改人物資料的 同志們,請依下列步驟進 行修改。

步驟1:先依操作手冊之 說明·製作遊戲備份 及資料片(即SAVE 磁片)。

步驟 2: 先創造或傳送人物, 並將人物存入資料片中(註I)。

步骤 3:一切就潜之後, 先回到 DOS,再進 入 PCTOOLS中。

步驟4:在資料片中·搜 尋出 CHRADTJ1、 SAV(即進度J之第 一個成員)並依表一 之對應位置及對應值 修改之即可。

步驟 5:進入青色伽詛咒 ·開始将那些可恨的 怪物一個一個幹掉吧!

註Ⅱ:生命點數最大植為 FFm·即255m:但注 意,若是修改為FF ,則在休息(REST)超過一天之後,生命 點數會降到 0,故策 者在此建議玩家不妨 改少一點(如 FEu, 即 254u),就不會變 成 0 了。(註 VI)

註Ⅲ: 錢幣之多赛雖然沒 有限制・但着修改成 太多錢・則會造成 OVERLOAD・而無 法再拾取或是購買任 何裝備。

註IV: 法術,是非常非常 很重要的部分,亦是 本遊戲的重心。若是 級級地升,一項項 地學,就是學勤死也 學不完。偷偷告訴你,只要在第0磁區, 人學在第0磁區, 從\$121~\$214全部 改成 01就可以學會 所有的法術。

然你進入遊戲之後,請在整營的狀態下,選擇「記憶法術」(MAGIC+MEMO-RY),稱選你要記憶,與你可能做了,與你可能做了,以一直選你可能是不為了。 以一直選你可能做了。 以一直選你的,就可以會項法術的,一直到 記憶法術的次數為可能是



或是不想再選為止。 你將整訝地發現竟可 以記憶那麼多項法術

註V:經驗點數·是升級 的要素。由於本遊戲 與光芒之池一樣,升 級之後,經驗點數就 會下降(如:你改成

100000, 而你升至等

級6只須70000,則

在升級之後,你的經

驗點數就會降至70000

\$329~\$332| 經驗點數

\$ K-:

),故筆者在此建議 玩家不要管這些數字 , 只要在等級修改位 世·將等級改高即可

註VI:在此告訴各位一個 秘招・只要在未進行 冒險前(修改之後) 生命點數之位置上調 整時,隨便按一下 → 則數字會變成

15· 然後再EXIT

(注意:千萬不要按 下 KEEP) 則你的生 命點數就會變成254 (假使你修改為FE 的話)。

变以上所指的是只有單項 職業之等級修改位置。 其修改值為等級6 \*06 ,用 M 之功能,在 ,等級12~0C……依 此類推。

> ◆若是多重職業者,如戰 士/賊・則修改位憲為 \$ 267·\$ 271·但請在

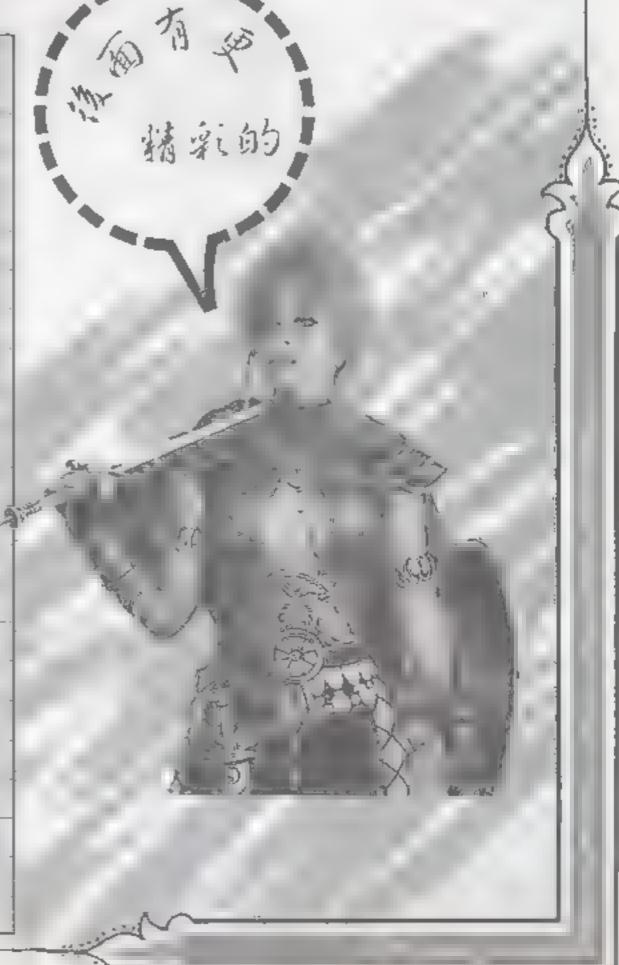
意等級之最高限制(請 **参閱操作手册**)。

		70. 3
牧	師	\$ 265
敏	+	\$ 267
遊	俠	\$ 268
乖	渡者	\$ 269
法	師	\$ 270
1/4	觤	\$ 271

# \*\*\*

修改位置	名	稱	修改值
\$ 00~\$15	姓名		不用修改
\$16 . \$17	力强		00~64 • 00~64
\$18,\$19	智慧		100~64 - 00~64
\$ 20 + \$ 21	常智		00~64 • 00~64
\$ 22 · \$ 23	敏捷度		00~64 • 00~64
\$ 24 1 \$ 25	體質		00~64 • 00~64
\$ 26 + \$ 27	魅力		00~64 • 00~64
\$ 28 + \$ 29	最大力量间	ä	00~64 • 00~64
\$ 67~\$ 113	所記憶之8	法衡(見表 2	)
\$ 118	年齡	·	00~FF
\$ 120	生命點數	上限	00~FF(註II)
\$ 121~ \$ 214	所舉會的程	<b>上街</b>	見註IV
\$ 251 + \$ 252	銅幣		00~FF : 00~FF
\$ 258 + \$ 254	銀幣		00~FF • 00~FF
\$ 255 + \$ 256	金銀合幣		00~FF · 00~FF
\$ 257 • \$ 258	金幣		00~FF · 00~FF
\$ 259 • \$ 260	白金幣		00~FF · 00~FF
\$ 261 + \$ 262	簽石		00~FF · 00~FF
\$ 263 • \$ 264	珠寶(註]	1)	00~FF · 00~FF
\$ 301~\$ 305	牧師各級方	长術次數	不用修改
\$ 311~\$ 315	法師各級2	<b>法術次數</b>	00~FF · 00~FF

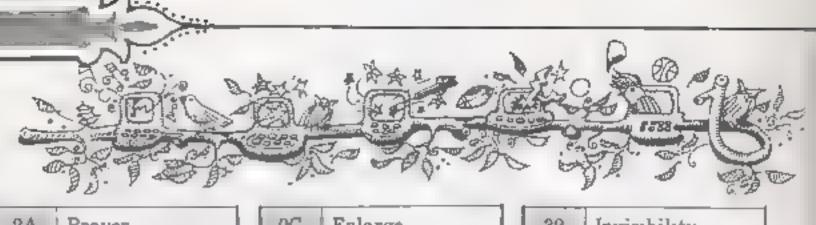
00~FF



# 多表 :

牧師法術

Ш	狄師法	MI
Н	代號	第一級法術
ı	01	Bless
ı	02	Curse
	03	Cure Light Wounds
	04	Cause Light Wounds
ı	05	Detec Magic
	06	Protection From Evil
	07	Protection From Good
1	08	Resist Cold
ľ	代號	第 級法術
Ш	16	Find Trap
Ш	17	Hold Person
Ш	18	Resist Fire
ĺ	19	Silence 15 Radius
<	1A	Slow Poison
1	18	Snake Charm
	10	Spiritual Hammer
	機勢	第二級法術
	24	Animate Dead
	25	Cure Blindness
	26	Cause Blindness
-	27	Cure Disease
	28	Cause Disease
	29	Disps. Magic



2A Prayer  2B Remove Curse  2C Bestow Curse  (代號 第四般法術  38 Cure Serious Wounds  39 Cause Serious Wounds  3A Neutralize Poison  3B Poison  3C Protection From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  4代號 第五級法例  48 Cure Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  14 Disper Evil  48 Flame Strike  40 Stay Living		
2C Bestow Curse  (代號 第四般法術  38 Cure Serious Wounds  39 Cause Serious Wounds  3A Neutralize Poison  3B Poison  3C Protection From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  代號 第五級法術  48 Cure Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  14 Disper Evil  48 Flame Strike	2A	Prayer
### 第四般法術  ###################################	2B	Remove Curse
38   Cure Serious Wounds 39   Cause Serious Wounds 3A   Neutralize Poison 3B   Poison 3C   Protection From Evil 10' Radius 3D   Sticks to Snakes 46%   第五級之內 48   Cure Critical Wounds 49   Cause Critical Wounds 40   Disper Evil 41   Flame Strike	20	Bestow Curse
Wounds  39 Cause Serious Wounds  3A Neutralize Poison  3B Poison  3C Protection From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  4CM 第五級人類  48 Care Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  14 Disper Evil  48 Flame Strike	代號	第四級法術
Wounds  3A Neutralize Poison  3B Poison  3C Protection From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  4CM 第五級之例  48 Care Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  1A Disper Evil  4B Flame Strike	38	
Poison  3B Poison  3C Protection From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  4K	39	
3C Protection From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  代別 第五被法例  48 Care Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  1A Disper Evil  4B Flame Strike	3A	
From Evil 10' Radius  3D Sticks to Snakes  在例 第月級之例  48 Care Critical Wounds  19 Cause Critical Wounds  1A Disper Evil  4B Flame Strike	3B	Poison
Snakes 代別 第五級法例 48 Care Critical Wounds 19 Cause Critical Wounds 1A Disper Evil 4B Flame Strike	3C	From Evil 10'
48 Care Critica. Wounds  19 Cause Critical Wounds  1A Disper Evil  4B Flame Strike	3D	
Wounds  19 Cause Critical Wounds  1A Disper Evil  4B Flame Strike	代號	第五級法兩
Wounds  1A Disper Evil  4B Flame Strike	48	
4B Flame Strike		Wounds
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	IA.	Disper Evil
4 Slay Living	4B	Flame Strike
	40	Slay Living

魔法師	法側
代教	第一級法術
09	Burning Hands

0A

OB

Charm Person

Detec Magic

-0.0	, ,
QC	Enlarge
OD	Reduce
0E	Friends
OF	Magic Missile
10	Protection From Evil
11	Protection From Good
12	Read Magic
.3	Shield
14	Shocking Grasp
15	Sleep
代號	第二級法術
1D	Detect Invis-
1E	Invisibility
1F	Knock
30	Mirror Image
21	Ray of Enfeeb-
22	Stinking Cloud
23	Strengh
代號	第三級法術
2D	Blink
215	Dispel Magic
2F	Fireball
30	Haste
31	Hold Person

32 Invisibility 10' Radius	
33 Lighting Boat	
34 Protection From Evil	
35 Protection From Good 10' Radius	
36 Protection From Normal Missiles	1
37 Slow	
代號 第四級法術	1
3E Charm Monst	ers
sF Confusion	
40 Dimension Do	OOF
41 Fear	
12 Fire Shield	
43 Fumble	
44   Ice Storm	
45 Minor Globe invulnerability	
46 Remove Curse	
47 Bestow Curse	
代號 第五級法術	
4D Cloud Kill	
4E Cone of Cold	
4F Feeblemind	
50 Hold Monster	8

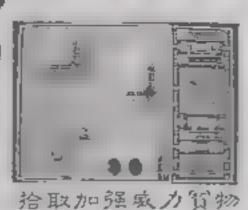
勘誤留事

本刊第21期四川省「必勝之道」一文修改的檔案是Disk A中的4R.AE。



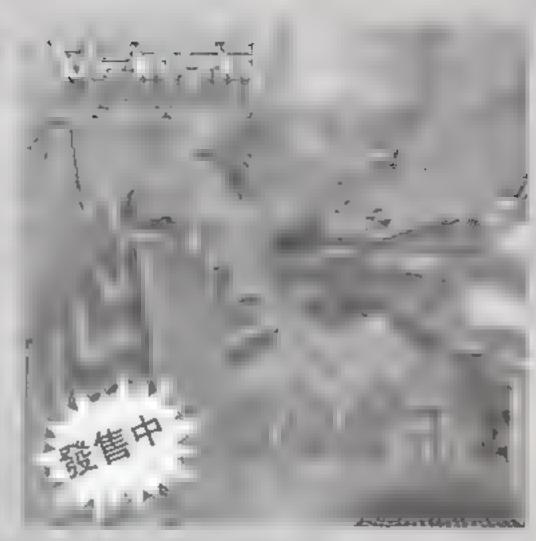
隻數修改法

/ 陳詠琮



▲ 星異形 | 是個不可多得 的射擊遊戲,但缺乏氙 星異形 Ⅱ 的續關功能,因 此往往出師未捷身先死。所 以筆者在連續物夜幾日後, 終於找出急星異形!的修改

位置,整改法如下:首先载 入PC-TOOLS 程式選擇 XENCGA.EXE按 F1 變跳 至下方·避入0E CC 48 搜赛 後出現圖表表面·將畫線克 改為90 90即大功告成! 🛧



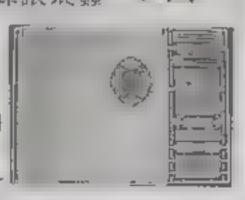


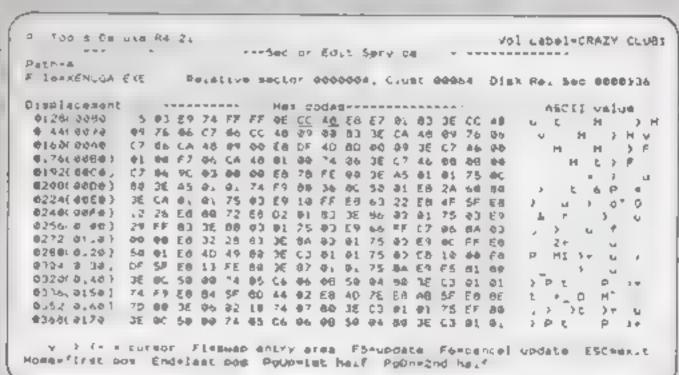
打做的炸弹敌鼠螽

・大頭

自你好









各位「打手」想必一定暗 到名符其實的槍林彈雨 吧!本人也曾為了那些坦克 、直升機而※△□×···但在 無意中發現了P鍵·可使 **南在容上乾縄・不复敵人的 他火・旦手福羅斯長, 另外** 聲音消除變並非S)而是 11]・選生家エ大多で青 湯

打不到!打不



限單色和 CGA



武士傳說是個選算不錯 的RPG遊戲。圖形 精美、戰鬥逼真,以人體 圖 形來表示受傷部位,更 是前所未見,非常耐玩耐

而在十八期軟體世界 雜誌中·XYZ將之列為 「關機級」遊戲・原因不 外乎戰鬥時可能碰到某些 超強的敵人,如 Cyclope 等,一隻就夠受的了,何

况有時十幾隻一起來。不 跑,等套送死吧!跑了, 武器文全沒了・得花掉住 旅館的老本再去買一次武 器,真是廠選透頂。在此 提供一個方法:平時就要

有備戰的準備。每次出城 前,都要把武器放在備用 狀態下·即掛在腰帶上 (盾和弓箭除外), 然後 随意走走。最好是騎馬, 並每次都進入戰鬥。然後 就看看做人是什麼玩意兒 如果好欺負,毫不猶疑 , 幹上去: 如果看了就怕 ・趕快溜吧!沒關係・你

要你不將其田鞘。 用這個方法,可免除 一看苗頭不對立刻關機之 苦:也可免除你家的 Reset

一樣東西都不會重的,只

鏈經常送修,祝各位玩得 愉快!



梅杜莎的指環是我認為 最上手的遊戲了。但 是如果沒有錢、什麼中與 復國?想都別想!筆者對 修改程式是一竅不通,所 以只有慢慢存,慢慢攢, 卻在無意中發現幾項有趣 的事,提供給大家參考。 一、「較」快速賺錢法:

當手中的錢約有二十 萬時,就可以使用此法去 賭場賭博,賭注約七千元

左右( 千元的全部下滿 • 五百元的約一至二格 ) 如果輸了,則出來重新 取出檔案;贏了・也要出 來,進行存檔。手上的錢 若有約二十六萬,則去銀 行存錢,讓手上的錢又只 剩二十二萬,然後重覆上 面的步驟,直到賺夠為止

二、增加可召募的兵員: 你是否常因這個城市

可召募的兵员太少,而越 到填惱!沒關係,從今天 起、你要多少士兵就有多 少士兵。先去附場賭博。 然後故意喻。一定要輸。 出來後、重新取出檔案、 **然後你到公愿看看藉生了** 什麼事(這個方法偶而會 失靈・失靈的話,就換別 的城市試試)。

三、找出礦藏並減少經費

要找到礦蔵就必須要 有斥帳。(建議:斥候約 召募五百名左右,如此一 次可找到較多處礦藏)然 後出城,到一塊空地上開 始尋找・如果斥候們找到 了礦藏的座標,馬上記錄 下來,然後回城、重新取 出檔案。若要出去開礦, 一定會耗費許多的時間, 也會耗費許多軍費・所以 出去前,先把大部分的士 兵放到城市的軍營裡、大

概只要留下一些步兵及魔 法師即可(使用此法時, 所在的城市必須是自己統 冶的)。

四、輕輕鬆鬆地占領城市

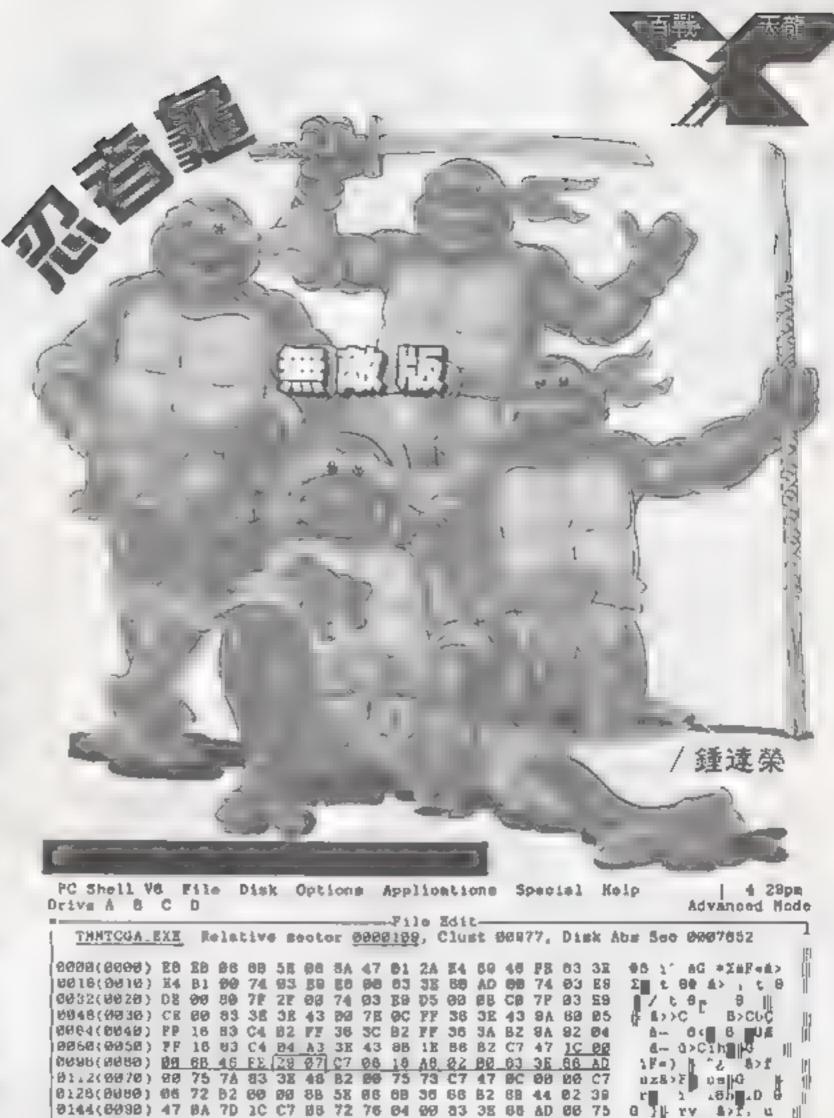
各位朋友、你是不是 常常準備了裝備齊至的軍 隊,卻被敵人殺個精光。 現在・我再教你們一個方 法,可以節省許多不必要 的開支並且擁有一座城市 先進入欲占領的城市。 並存檔、然後開始招兵買 馬,如果士兵不夠,則使 用第三個方法。(注意) 不必去買任何裝備!若土 兵不夠·要使用方法三時 要先存檔,要存到另一 個檔案中 ) 大概招募四千 名左右就綽綽有餘了!出 城後·馬上就攻城·這樣 就可以取得一座城市了 (每一種兵都要進攻,斥 候可不必 )。 ogh.

玩過忍者難的 PC 玩家們 · · 定稱讀此遊戲從任 天堂卡匣移植到 PC 上·實 在是做得太漂亮了!無論在 费面色彩的精緻程度或動作 的流暢,均堪稱一流。若再 加上魔奇音效卡的動應音效 其享受决不躺電視遊業器 但當家們操縱著四位「龜 俠」去解救可爱的女記者头 香洛時·是否常因遊戲難度 稍高了些或者手指不夠鑑活 (技術不佳),總四位「龜 俠」眼睁睁地像死於電腦藍 **幕上,變成「雞肉餅」,卻** 了無對策呢?也許各位玩家 新力拼到關尾,可是生命力 所剩無幾、根本不足以對付 守關者而飲恨…。

不過,賭位龜迷切勿放 **東道維得的好遊戲,讓蓮者** 教您,如何使您的「龜俠」 擁有「金剛不壞之身」, 第 如鱉波般,突破重重的雞關 ,實現像大的願望…。

執行 PCTOOLS,使用 檔案搜導功能 Find, 挨尋 TMNTCGA · EXE (附註 : EGA 的玩家,臍投專 TMNTEGA - EXE ) 中 IC 00 8B 46 FE 07、道幾個 bytes・ 然後將29 07 改為 90 90,之後, 您的遊戲即成 「無敵版」啦!不信的話。 進入遊戲之後,請「勇敢」 地衝向敵人,並看生命値是 否減少「?怎樣?過機吧? 不要客氣,大開殺戒吧!

祝各位玩家早日解救可 爱的女記者艾普洛。



0180(00A0) 29 83 38 76 76 03 7D 22 C7 06 76 76 03 00 BB 1A 0178(0080) C7 06 72 76 03 00 63 38 86 AD 00 75 60 53 38 76 8192(8909) 76 93 78 86 07 98 76 78 94 89 83 3E 0A 81 89 75 9208(00D9) 1C 68 1E 68 B2 C7 47 9C 80 60 83 3E 75 78 83 75 B>VV U 0224(80E0) 07 C7 47 DA DE 89 EB 93 C7 47 DA 90 09 68 1E 68 HG. ò ı h 6248(60F8) B2 83 3F 68 7D 84 C7 87 88 99 C7 88 88 75 8A 9B | A<sup>2</sup> } |-1-01

1Help 2Index 3Exit Sasoii SSector 78dit 8 SNextF 10

PC Shell V6 File Disk Options Applications Special Help Drive & B C D

4.31pm Advanced Hode

-File Edit THATEGA EXE Relative sector 0000130, Clust 00046, Disk Abs Sec 0007601 0258(0100) FF 78 08 BA EC 11 BB 12 83 C4 02 EB 2E C7 98 7C v Um< 1 4- 6 |- 1 # 1F 6≥D8 9"-8 0272(0110) BO FF FF 6B 46 88 A3 F2 44 BB 20 08 BU 08 FE BB 0288(0120) 1A CO 00 11 01 28 01 41 01 15 02 15 02 15 02 84 10]<sub>[</sub> 0304(0130) 01 AA 01 C5 01 F5 01 E7 01 DA 01 38 88 E5 5D CB 61mam Va>[ 6 6 1 0320 0.40) 55 88 EC 83 EC 82 56 83 38 F4 A6 80 74 9E 88 5E 4338(8158) 86 8A 47 81 2A 84 81 84 D3 E8 E8 88 88 5E 86 8A 6G ≯Σ**■ □**60.1" 6 D352(8180) 47 81 2A 54 89 45 PE 83 35 F4 AF 80 74 83 89 88 G \*Z#F#8>[> t 84 0368(0178) 00 83 38 70 AB 00 74 93 E9 DE 00 80 7F 2F 80 74 1>p% t 0 / t | 8 98 6 2A 2364(2190) 23 EH D5 50 0B C0 7F 03 E9 CE 00 03 3E 7A 41 00 0400(0190) 7E OC FF 36 7A 41 9A 80 05 15 1A 83 C4 02 FF 38 8418(81A8) 4C 88 FF 38 4A 88 8A 92 84 15 1A 83 C4 84 A3 7A Lill SJIIUE & GE 0432(0189) 41 88 12 70 80 C7 47 1C 86 69 88 48 FE 29 07 C7 ATPHEC TF.) |-9448(01C9) 05 28 AS 02 00 63 3E 75 AB 00 75 7A 63 3E 56 B9 (4 a>vk uzd>VH 0484(0100) 09 75 73 C7 47 0C 00 00 C7 06 74 00 00 00 86 58 18p||10 96 ) | 6 04B0(01E0) 06 68 38 70 80 68 44 02 39 47 0A 7D 1C C7 88 A8 0498,0.F0) 74 84 69 83 3E 78 AB 66 75 29 83 3E AS 74 63 70 t #274 u)#>5t }

2Index 3Exit 4 1Help SAscii @Sentor 78dit ShextF 10

# 讀音類短

# 請勿以劃撥方式 郵購過期雜誌!

# 一、訂閱辦法

- ②方法:利用書未劃接單到郵局辦理郵政劃接。
- ◎訂閱半年(六期)360元,一年(十二期)720元。
- ◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「額訂戶」。報訂 戶請將編號附上。

# 二、訂戶收書事項

- ②訂戶地址變更時,請在每月25日前(以郵戳為憑) 來函通知,逾期者請到原地址取書。
- ◎未收到雜誌者誰在當月20日前(以郵散為憑)來倒 通知,逾期恕不受理。

# 三、郵購過期軟體世界雜誌

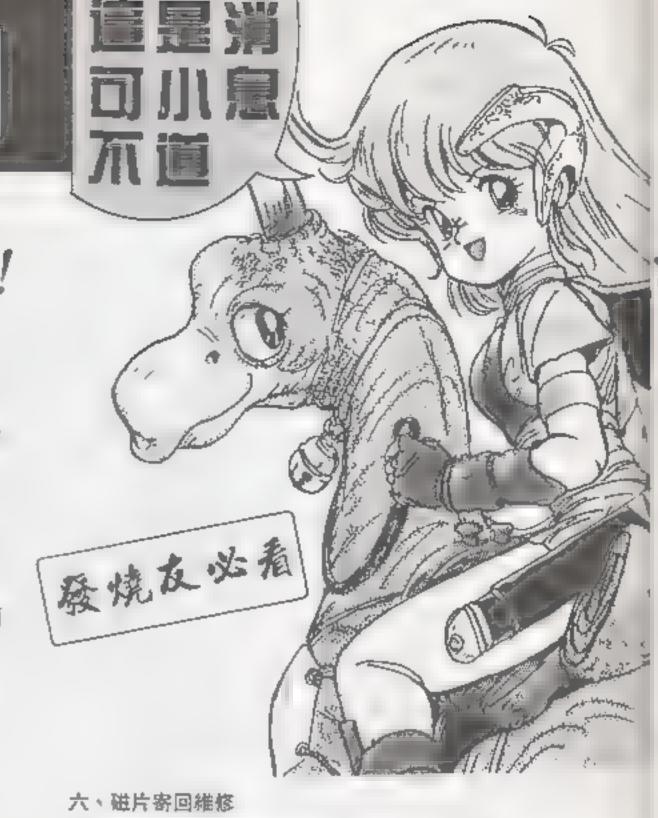
- ②謝先來信詢問是否有存書。
- ◎粉必以郵票代替現金,每本50元(含同郵)。
  (第一到四期、第七期已無存書)

# 四、郵酬軟體世界追蹤

◎第一至三期尚有存货,每本25元(含回郵)。

## 五、拘問問題

- ◎以信件方式寄到:高雄市郵政28之34號信箱。
- ◎納在僧封上註明「詢問問題」,以利處理。
- ⑥必須附上回郵信封·否則恕不受理。
- ⑥謝勿寫在意見調查表上,以免錯過或延誤處理。



- ◎必須付回郵30元及維修費(每張磁片10元)。
- ◎费用務必以郵票代替現金。

### 七、郵購遊戲

○本公司不受理郵酬遊戲·欲酬遊戲納洽各地經銷幣○

# 一部全省銷售排行榜為

22期 名次	21朋 名次	遊戲名傳	類	뒛
1	3	決戰中國象棋	챕	賁
2	NEW	御封戰將	角色	扮演
3	18	立體花式撞球	運	動
4	5	俄羅斯方塊	智	育
5	4	三國志	殿	路
6	6	織石方塊	智	育
7	1	死亡潛航	摸	擬
8	NEW	銀河飛將	動作	模擬
9	10	美女接克 • 歐洲版	智	育
10	8	核戰狂人夢	酸	略

29斯 名次	21間 名文	遊戲名稱	頹	别
11	2	忍者亀	動	作
12	11	水滸傳	败	略
13	NEW	NBA 大賽	逐	動
14	7	SEN	動	作
15	/EII	激载M星雲	動	作
16	9	四八省	世	育
17	19	技克英花筒	· 설	育
18	NEW	名車大賽Ⅱ	级	长
19	17	模擬城市	模	汽
20	27	雙致能力	動	作

- Her		
2.期 名文	遊戲名稱	類 別
22	脸譜方塊	智育
20	快樂泡泡龍	動作
OLD	水果盤	博亦
12	模擬城市・地形絹修	摸 撬
16	立體俄羅斯方塊	智奇
14	行星末日戰記	戰 幣
24	梅杜莎指環	角色扮演
15	未來戰爭	冒 険
30	創世紀V	角色扮演
13	百戰百勝電玩篇	動作智奇
	22 20 OLD 12 16 14 24 15	名 X       22     胎語方塊       20     快樂泡泡龍       OLD 水果盤       12     模擬城市・地形綿修       16     立體俄羅斯方塊       14     行星末日戦記       24     梅杜莎指環       15     末來戦争       30     創世紀 V





# 源 島 分類 自 線



# 遊戲分類目錄 (前有\*表支援魔奇音效卡)

# 動作

株式   株式   株式   株式   株式   株式   株式   株式	80 150 80
無 域	150 80 150 80
世 成 城	150
1   1   24   1   1   24   1   1   25   1   1   25   1   1   25   1   1   25   1   25   1   25   1   25   1   25   2   25   2   25   2   25   2   2	8.
世界人科及 費 35 1 1 1 40 1 1 1 40 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	+ -
1 人   1	80 1
競手 (	4.0
版 人母妹	T x
2、 が	50
群 編 者	. 80
は、124 8	80
### 人代 # 1	! 150
世 市 市 日 63 1 1 日 63 1 1 日 64 1 1 日 69 1 1 日 69 1 1 日 70 1 1 日 70 1 1 日 76 1 日 7	. 150
** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	. 80
2	, 80
※   ※   ※   ※   1	. 80
1、1與對人從「	80
2 日本	. 80
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	. 80
# 1 9	80
10 Th 34Th 12 196 1 3	. 80
P 1 1	150
新中国語   第101   5	. 150
P 9-2-4	100 4
#   #   #   #   #   #	150
成的側面   資用1 2	-
古 5000 世 1114 一 6	4 4
Frank Raf   Philip   1	4 1
(打研究) 對116 1	+ -
時本大監 閏117 1	
母属 血物 告	
才多克人功 費119 1	
街之 記書   <u>閏120</u> 2	
特	
選尾傳令 貫125 1 1 27 28 1	
歌程訓練等 打129 1 事項中 第130 2	
4 電場 第132 2	
海市高校 <b>對134</b> 2	
班 妹 人 当138 2	
機器 映響	
影/李·胡鷹	
<b>第143</b> 2	
福祉人費中日 俊144 日	
世界中的大藝寶 貫145 名	
時代版計	1.00

	果工人力	fi 147	2	150
*	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	∰1±8	1	80
	· 通行表	ji 149	2	150
	S 12	翼.50	2	150
	NG St	#1.56	2	150
		报 37	2	150
*	110	自.源	2	101
	1.1 元件	fa.60	1	80
	* 3 · ·	貴 63	2	150
	, ,	B 65	1_	80
		12765	1	80
		L.67	2	150
		費170	2	150
No.	2000	貴172	2	150
	* *	資173	2	150
	1 日本で、元の元	貨.74	2	150
	9 50 (F)	賞.76	1	80
	0 0 19	責177	, 2	150_
	自 43 例 43	煮.80	2 .	150
+	· 水准用用	貴.81	. 2 .	.50
	, 1995 II	資182	1.2	150 _
	14 11.2 是	黄185	2	150
Mr.	f 5 erail	貴!92	1 2	150
	190 m 6	貸196	12	150
	神経経	貸199	1 2	150
*	g#斯I f	ff200	, 2	150
	ma RE .	f1201	12.	150
	Madeal	實202	2	150
*	是"整治体。这	15204	1 2	150
	<b>学出之神</b>	費206	1	80
	五月 機億	投207	1	80
30	2年 途上成野大賽	t-	2	150
*	好要逐步	唐211	2	150
30	56 年 55	費?12	2	150
7	編纂俠	造213	2	150
*	eder大道	13217	1	80
*	· 市散数。 44. 水田 11	fi229	1 2 .	180
*	<b>新新期</b> 記	fi 231	+ 2	150
	<b>內腹膜壁斯</b>	<b>貴232</b>	2	150
	以而英雄 成態嚴蓄	珍 6	, 3	230
39	宇宙時間表	珍 10 珍 13	3 -	230
*	[在原理] T	13 26	4	270
	人型神之風	£34	3	230
	和 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	15 39	4	270
	- 音樂報酬	B 43	3	230
*	を開発 E	珍 50	3	230
*	包書館	珍 55		270
*	<b>賽</b> 12 2 2 数	珍 58	4	270
18.	秋·音響大學	B 61	3	230
*	RESH V	1362	1 3	230
		200	-	450

*	株勢戦1 II	珍 68	3	230
#F	New 星式7號	珍 72	4	270

# 戰門

學遊戲各種學	·輔···································	青嶽	一善價
7 gg # \$ i]	費 16	1	80
人商盛	费 23	2	150
版 6	費 32	1	80
华工产战	費 38		80
挺边上方线	微 39	1	80
[海太空	據 50	1	80
大狐狸	貴 55	1	80
KANK.	章 61	1	80
<b>邦克人對决</b>	費 86	2	150

# 運動

	·#immig	<b>并兼</b>	一芸様
人的生	业 5	1	. 80
をはは、本格は	徵 14	1	80
學不体系。由	掛 15	1	80
加州市物食	费 27	1	80
野外移球	贷 73	1	80
冷城里亚、上下	世 80	4	300
A. 10 洗耽	費 82	1	80
加速大作	世 98	1	80
EHIN.	費102	2	150
5年4年1月11 <b>9</b>	貴104	2	150
西班市珠王	貴123	2	150
建印刷解末	貨124	1	80
粒华训球大赛	貴189	2	189
思大門即在用板	货193	L	80
,通便觀察	貴197	2	150
。990世界科足球賽	j <u>‡</u> †209	2	150
聽事品類主選迎賽	世223	2	150
/ 信息化大量球	£1224	1	80
NBA大賽	貴230	2	150
规范的野球市	豫 35	3	230

# 智 育

□灌黄各膏□	操一块	小 動	- 售價
<b>郑迁大家梁</b>	費 3	1	80
殿住研珠楼	货 10	1	-80
<b>姓高知曲</b>	費 17	1	80
聯子門手手	貴 18	1	_80
横石建富	∰ 31	1	80
泽 .唐文	当 33	1	80
<b>我还</b> 全这	費 34	2	150
成立方提工	黄素	_	80

前奇王國	쌍 48	1	80
打碎塊	費 49	1	80
銀河逢宮	世 58 、	1	80
學流時代	貴 67	1	80
<b>治城監験</b>	母 75	1	80
铁玻西洋棋	战.07	2	150 ;
争力反弹	貴137	1	80
学女後克・歐洲版	貴151	1	80
』。他俄羅斯方塊	f3158	1	80
<b>水管肝想由</b>	\$166	1	80
<b>俄羅斯方提 II</b>	貴171	2	150
超腦病症防衛戰	15179	1	80
奇中棋	貴184	1	80
五金屬美女	Ø187	1	80
粒子世界	71303	1	80
隐止无境 供拉斯 代	省215	2	150
煤克萬花筒	_世218	2	150
缴石方塊	1,725	1	80
石の道	貫228	2	150
5. 計撲克	J\$ 23	3	230
<b>外郊小子</b>	IS 41	3	230
四月省	13/46	5 .	300
決國中國象棋	F2 67	3	230
<b>洲特里印</b>	珍 75	2	180

# 角色扮演(RPG)

□海域名·報□□		uji jiju.	排價
老者姓奇	& 30	2	150
<b>欧州</b> 公路廠	衡 43	1	80
46 84 75	J. 56	1	80
<b>新之也</b>	å 65	2	150
TWOME (1)	Lt 95	2	150
<b>建城创有 0</b>	T <sub>1</sub> 05	2	150 i
<b>第二个新城</b>	45108	2	150
<b>国工创</b> 在	<b>(5113)</b>	1	80
<b>李田福芸</b>	7 18t	2	1-0
int white	dan.	2	150
<b>御垣剛在</b>	f*226	2	. 40
4.株之魔主	J3 2	2	150
R # 200	13 9	3	230
ALP I	fa .7	3	230
《之權	F\$ .8	3	230
每色相组。用咒	E 20	4	270
銀河英雄	珍 27	2	180
克萊恩英褒	移 40	4	270
<b>刻世紀</b> 初	珍 44	7	380
武士傳說	珍 45	6	340
级色匕首之謎	珍 56	2	180
火龍之職	珍 66	2	180
拯救地球	珍 74	3	230

# 模 擬(汽車)

<b>但继续咨询</b> 证		小小數	曹操
名車大賽王	貴 19	1	80
GP 人货車	位 85	1	80
名車大賽	量121	2	150
名東大賽』資料片	費121	2	150
城市大賽車	費154	1	80
き世名車大獲	当.78	2	150
風馳智樂	\$188 \$188	2	150
舒接联电	費195	Ī	30
名車大賽里	珍70	3	250

# 模 擬(機車)

(1) 整整器	<b>第二词一数</b>	明數	普雷
超級豫車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	142	2	150
方程式機車賽	性168	2	150

# 模 擬(飛機)

	東中東	讲描明	横横
學有能應	貴 28	1	80
海鐵鐵戰鬥酸	贵 51	2	150
帕街器炸機	貴 92	1	80
飛向北越	貴109	1	80
脏天使飛行特技小祖	貴191	1	80
F 19雙形戰鬥機	珍 5	3	290
F 15個式戰鬥港口	彦 22	2	180
A 10坦克殺手	珍 28	4	270
切中域四线	特 45	3	230
吸門產炸機	珍 42	4	270
SU-25戦門後	珍 73	3	230

# 模 摄(直昇機)

<b>□洪业全务</b> □	横中美	<b>特量</b> 0	- 信根
無軟飛狐	<b>fil</b> 1	2	150
TVINV	F 52	2	180

# 模 擬(坦克)

中華教養養年	東山東		<b>普景</b>
所金屬坦克	貴126	1	80
火敗車	費131	2	150
M 4 宏曼坦克	世190	2	150
禁由時類	珍 38	8	290

# 模 擬(潛艇)

	四海 黄名 新二	<b></b> #≪	<b>□</b> (教	- 井敷・	- 学領
*	688 % 👇 855.	1	16	2	.80
*	2 16 m/M	] 38	21	2	230
*	進海、田學	13	54	2	180
*	型上 特殊 ()	13	60	1	270

# 模 擬(其他艦艇)

	四幾十	<b>使·假·</b> 桶**	· 据 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<b>叶基</b> *	中部側
	人等二	, iķic	<b>13.13</b>	]	- 86
*	植用	Œ	推198	2	150

# 模 髓(其他)

<b>心脏的各者</b> 项	侧型铁	啡數	一售價
接应城市是生活个程式	\$ 26	2	1.0
醫學 也属证	1, 8	3	2,50
<b>植花珠</b> 5	13 29	2	.80
工作也护士	Is 37	9	180

# 立體文字冒險

	□ <b>港世名帝</b> □	#一张	竹敷。	一售價
	幻想空間 (	th 21	2	154
	宇宙佛奇耳(上下)	費 25	3	236
*	推赛拉的冒險	<b>財 3</b>	9	460
0	幻想空間II	珍 4	6	340
*	智等故事自	珍 7	6	3.0
	淘金菜	珍田	5	300
*	手座傳奇面	15 15	6	340
*	幻想空間田	珍 30	8	420

_				
*	英雄傳奇!	珍 36	10	500
*	八碼 冰人	1 1 1 47	9 .	460
*	心禁止势力	移 51	10	500

# 戰 略

<b>() 净单各等</b>		<b>沙美</b>	
0. 规矩。 劃	遊 46	4	80
銀河等國人民國	費 71	1	80
在362野望(計下)	男 77	2	160
「国むり」」	11 78	3	230
型文目標	B135	2	150
北與南		3	150
長鼓狂人際	1205	2	150
erh' + Frietus'	14119	2	150
是燕之华	1,233	2	450
水矿砂	Fs 32	3	230
試備人格	F\$ 57	3	230
<b>应协之性</b>	F3 64	2	.80

# 冒險

i				機械
	·····································	\$ 50	2	-60
	<b>控让人</b> 機	J 68	1	80
	华晚企业基	20136	1	80
	地社和商	Jan B	2	150
	20.18 主席	19 83	2	150
	<b>秘证的</b> 上	\$ 222	li i	150
	聖教奇兵・日陵版	建 25	- 6	340
	砂之器	珍 49	7	340
	未來戰爭一時學習險	珍 59	8	280
	小人物在想曲	I\$ 60	5	300
	異形叫殿	珍 63	8	230
	级局小英雄	I≱ 69	8	420

# 動作角色扮演

中继被查得叫	11期(11)数(	弹數	中吉根
PATE BUILT	80.55	2	.,(0
1本10000000000	貴133	2	150
መ ልዩ	費139	2	150
(甲蘇區	B155	2	140
智力 計画	\$216	2	250
都 "在证人就是	17175	2	150
地心测战	1 13 12 T	3	230
(1) 点数 B	1 路易!	3	230
黑行者	18 31	3	230
魔界壓險	珍 48	3	340

# 動作冒險

中康養學帶年		鸣片敷料	= 情候
# E milk	省452	2	150
步/步 發展	E 169	1	140
科器件多种企业	力208	2	150
太空事缺	I3 14	4	270

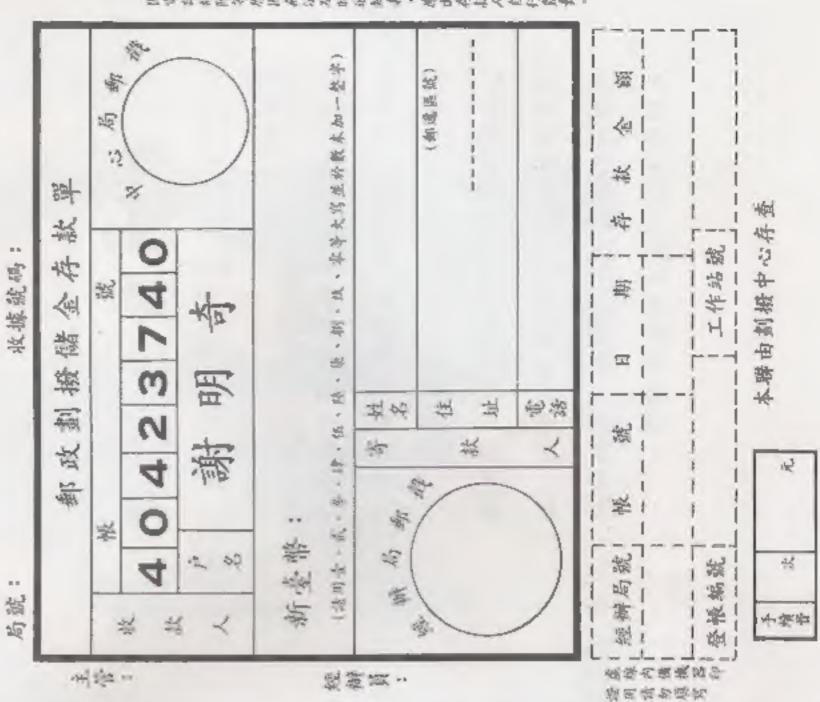
# 其 他

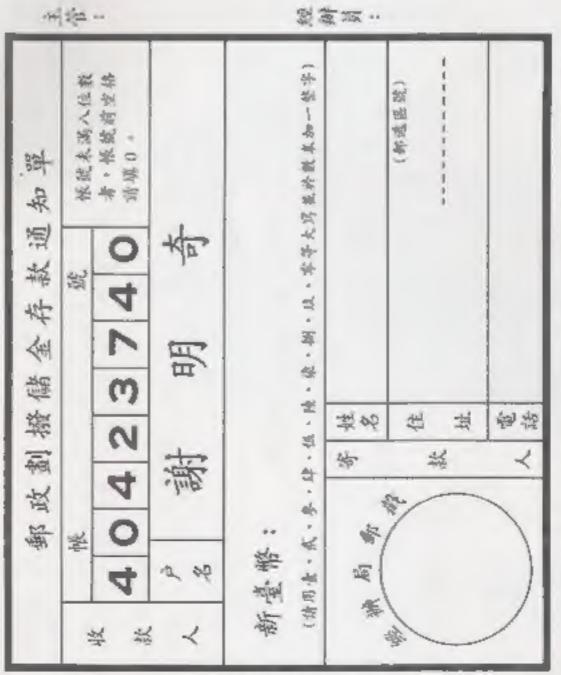
	() 本金金金の	<b>A</b> PS		連接價
	ix土的细胞	ja 13	1	80
*	水果器	f\(\)162	1	80
ŧ	百載百勝電玩篇	費214	2	150
(t	改載 M 星玉	ff227	3	150
	歷過原始人意味大雪流	I\$ 19	4	270
1	<b>开能转士</b>	18 53	4	270
è	製河事料	B 71	4	274

# 長槍之役 預告



請住意:一、機能、戶名及等該人因名往往衛許知照明。以免該等。 二、恨付交换索練之存款、務所給交換前一 存款尚充以電話通知問指中心局,惟長淮電許會由存款人員係。如 因電話致除等原因無法及時因如本、應出存收人自行负責。





中亚和

本聯經創撥中心發帳後省交帳户

○存款後由部局學給正式收據為憑,本學不作收據用。 ○極戶本人存款此辦不必順寫,但指勿掛問。

的提示訊

# 請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」 資數郵票。

二、每筆存款至少须在新台幣十元以上。

四、本存款單不得附寄其他文件 三、倘金额误寫請另換存款單填寫

五、本存款單帳戶亦得依式自印,但各欄 有增删或改印其他文字者,應請存款 文字及規格必須與本單完全相同,如

人另換本局印製之存款單填寫。

	藍			Guj.			為	-
<ul><li>●本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用</li></ul>	自年月	□ 半年6期360元	本人欲訂		司戶年齡	可戶編號	□ 新引戸	軟體世界雜誌訂購單
	月號至 年 月號止		本人欲訂閱軟體世界雜誌		職業		養訂戶	

北關係循序故 人與核产過武之用。在死在既向應以隨於該

次劃擬事項為限。 否則應請換單另填。

# Trial by Fixe

尋回實藏的你



**口放為衆所皆知的大英雄** 

這次會有什麼樣的

考驗呢?

戰士、魔法師、賊又各會有什麼結局呢?

選擇自己喜爱的





# 強 片 預 告

Sierra 公司歲末强片佳作 带你進入充滿阿拉伯風味的國度 體驗另一種冒險滋味



遊樂場中玩不到 這些遊戲./

電腦你思軟體表分屬現人工智慧 反映卓然的科技結晶 程供 紀净 的 個人你問空間

